80 SAYFA

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
ARALIK 1997
SAYI: 33
400.000 TL
(KDV DAHİL)

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

GAMESHOW

08

SID MEIER'S
GETTYSBURG!

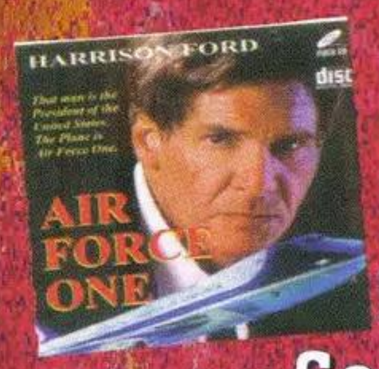
NFS 2 SE
FALLOUT
NBA LIVE 98
DARK EARTH
RESIDENT EVIL
ARMORED FIST 2
PANZER GENERAL 2
BROKEN SWORD 2
EXCALIBUR 2555 AD
NUCLEAR STRIKE
LIGHTHOUSE

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, NOT ENOUGH ve KONSOL OYUNLARI

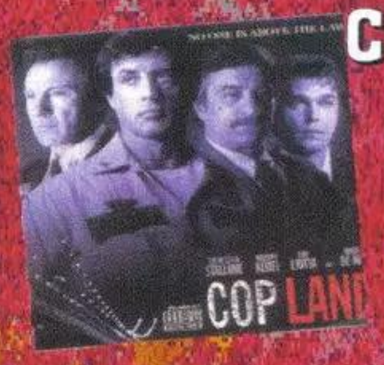
ANGELS COMPUTER

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

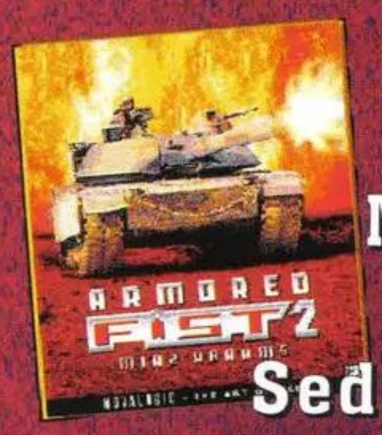
MPEG FİLMLERİ



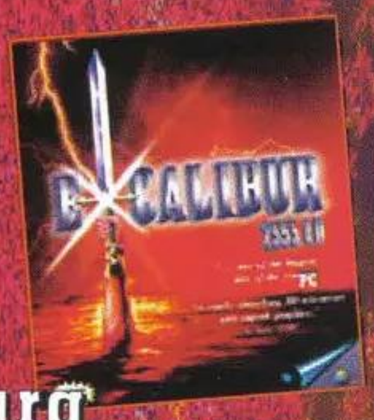
5th Elementh
Spawn
Event Horizon
Conspiracy Theory
Anaconda
Volcano
Air Force One
urage under Fire
Man in Black
City of Industry
Copland
Bean
Brave Heart

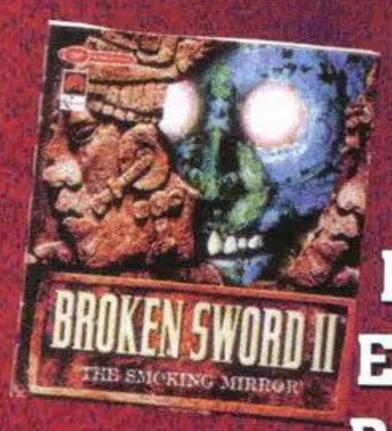


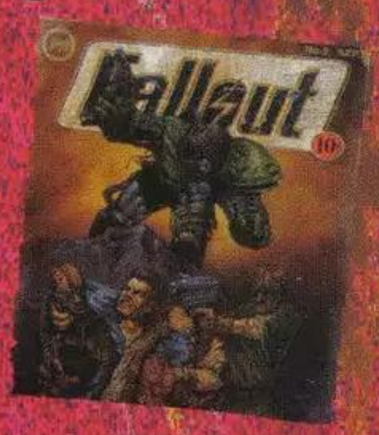
EN YENİ CD OYUNLARI

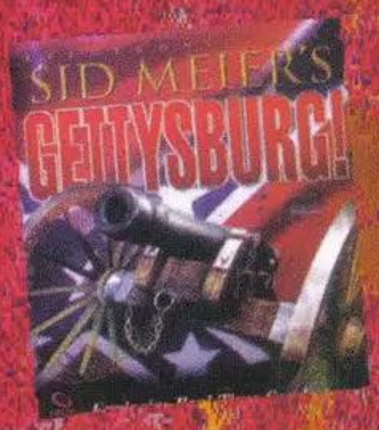


Fifa 98
Nba Live 98
Monkey Island 3
Nuclear Strike
Sed Meier's Gettysburg
Civil War 2
FallOut
Resident Evil
KKND Extreme
Excalibur 2555
Broken Sowrd 2
NFS 2 SE
Test Drive 4
Streets of Simcity
Zork II
Apache Lonbgow 2





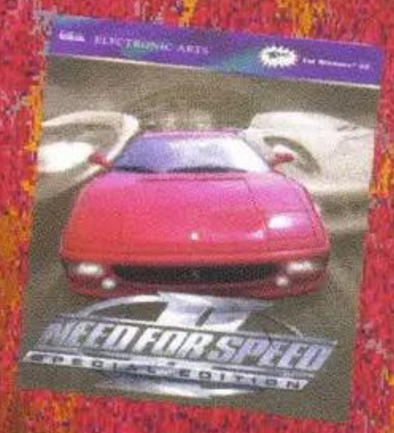




CD WRITER

PHILIPS CDD 2000 (6XREAD, 2XWRİTE)
YAMAHA CDR 400II (6XREAD, 4XWRİTE)

BOŞ RECORDABLE CD



BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173
Web Site: http://www.angelscomputer.com
E-Mail: Angels@angelscomputer.com

PLANET MULTIMEDIA

MİMAR KEMALETTİN CAD. TUNCAY HANI YANI NO. 37 SİRKECİ/İSTANBUL
TEL. : (0.212) 520 21 78-79 FAX. : (0.212) 526 14 94

PLAYSTATION DÜNYASINDA LİDER

TOPTAN & PERAKENDE

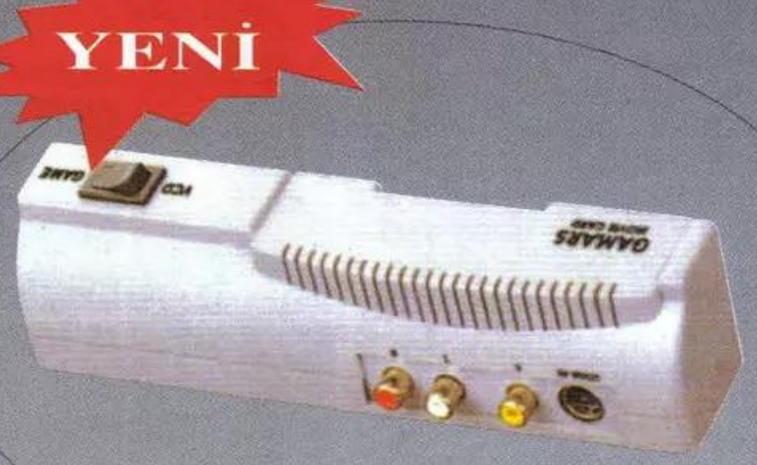
KAMPANYA

KASIM AYI BOYUNCA

PLAYSTATION ORİJİNAL JOYPAD
+
ORİJİNAL MEMORY CARD

8.500.000

YENİ



Sony Playstation cihazınız, arkasına rahatça takılan VCD kartı sayesinde bir anda VCD Player haline gelir

Hem sinemanın keyfini zevkle çıkarabilir hem de kartın işlevlerini rahatça kontrol edebilirsiniz !

ANALOG JOYPAD

Uçuş simulasyon oyunları için üretilmiş joypad

8.000.000

JOYPAD UZAKTAN KUMANDALI (2 ADET)

Infrare teknolojisinin rahatlığı

15.000.000

TIME CRISES UYUMLU TABANCA

12.000.000

NEGCON . PAD:

İki eksenli dönme özelliğine sahip, yarış için özel olarak hazırlanmıştır

11.000.000

DİREKSİYON PEDALI YARIŞ VE SİMİLASYON

OYUNLARINI İNANILMAZ KILAR

5.000.000

ACTION REPLAY (PAL)

OYUNLARINIZI ÖLÜMSÜZ VE SONSUZ YAPIYOR

9.000.000

EVE TESLİM İÇİN

- **Seçtiğiniz ürünlerin tutarını İş Bankası Sirkeci Şubesi 1047-0629754 nolu hesaba yatırın**
- **Faxla parayı yatırdığınızı ve istediğiniz ürünleri bildiriniz.**
- **Siparişleriniz aynı gün içinde kargoya verilecektir.**

PENCOM COMPUTER CENTER

VİŞNE SOK. 25/A PENDİK-İST. TEL : 0.216.491 4404 -- 375 3614 FAX : 0.216.375 36 14

BOMBA YİNE PENCOM'DAN...

800.000 TL'DEN BAŞLAYAN FİYATLARLA OYUN PİYASASINDAKİ LİDERLİĞİMİZİ SÜRDÜRÜYORUZ.

FIFA 98 : 20 $

NBA 98 : 20 $

MONKEY ISLAND 3 (2CD)

*** OYUNLAR	:	800.000 TL
TEK CD'LİK OYUNLAR	:	950.000 TL
İKİ CD'LİK OYUNLAR	:	1.500.000 TL
ÜÇ CD'LİK OYUNLAR	:	2.000.000 TL
DÖRT CD'LİK OYUNLAR	:	2.500.000 TL
BEŞ CD'LİK OYUNLAR	:	2.750.000 TL

OYUN ADI	CD
4-4-2 SOCCER	1
ACTUA SOCCER CLUB ED.	1
ACHTUNG SPITFIRE	1
AH 64-D LONGBOW	2
ATLANTIS	4
AXELERATOR	1
BATMAN & ROBIN	1
BATTLE DROME	1
BATTLES OF ALEXANDER	1
BEAST BUMPKINS	1
BIRTHRIGHT	1
*** BLOOD	1
BLOOD & MAGIC	1
*** CAPTAIN QUASAR	1
*** BUG TOO	1
*** CAPITALISM PLUS	1
*** CARMAGEDDON	1
C &C 2 RED ALERT	2
CHAMPIONS. MAN.96-97ENG.	1
*** CHAMPIONS. MAN.96-97 ITA	1
CHESSMASTER 5000	1
CITY OF LOST CHILDREN	1
CIVILIZATION 2	1
CLAN DESTINY	2
*** COMMANCHE 3.0	1
CONQUEST OF THE N.W.	1
DAGGERFALL	1
*** DARK COLONY	1
*** DIABLO	1
DISCWORLD 2	2
DNA DANGER	1
DOWN IN THE DUMPS	3
DRAGON DICE	1
DRAGON HEART	1
*** DUNGEON KEEPER	1
*** ECSTETICA 2	1
*** EF 2000	1
*** F 18 A HORNET	1
FIFA 97	1
*** FIFA SOCCER MANAGER	1
*** HEREOS MIGHT AND MAGIC 2	1
HUNTER HUNTED	1
*** IMPERIALISM	1
INTERSTATE 76	2
INDEPENDENCE DAY	1
KICK OFF 97	1
*** KKND	1
*** L.A.BLASTER	1
LARRY 7	1
*** LITTLE BIG ADVENTURE 2	1
*** LORDS OF THE REALMS 2	1
*** LOST VIKINGS 2	1
M1A2	1
*** MDK	1
*** MEAT PUPPET	1
*** MECH WARRIOR 2	1
*** MORTAL KOMBAT 3	1
MUPPET THEASURE ISLAND	3
*** NAPOLEON IN RUSSIA	1
NBA 97	1
*** NCAA FINAL FOUR 97	1
*** NECRODOME	1
NEED FOR SPEED PLUS	1
*** OLYMPIC GAMES&SOCCER	1
OUTLAWS	2
*** OUTPOST 2	1
QUAKE	1
PACIFIC GENERAL	1

OYUN ADI	CD
PANDEMONIUM	1
*** PERFECT WEAPON	1
*** PREMIER MANAGER 97	1
PRIVAATER 2	3
*** RALLY CHAMPIONSHIP	1
*** REDNECK RAMPAGE	1
*** SEGA RALLY	1
SENSIBLE WORLD OF SOC. 97	1
SHIVERS 2	1
SIM SERIES 30 IN 1	1
*** SKY TARGET : SEGA	1
SPEED DEMONS	1
STAR WARPED	1
SKYNET TERMINATOR 2	1
*** THE LOST ADVENTURES	1
THREE DIRTY DWARVES	1
TIME COMMANDO	1
UEFA CHAMIONS LEAGUE	1
*** ULTIMATE SOCCER MAN.2	1
*** X WING TIE FIGHTER	1
*** X-COM 3	1
X-MEN	1
XS	1
VIRTUA FIGHTER PC	1
VIRTUA FIGHTER 2	1
VIRTUA SAFARI	1
*** WAGES OF WAR	1
WAR CRAFT 2	1
WORLD WIDE SOCCER : SEGA	1

----------YENİ OYUNLAR----------

3D PINBALL LOST COSTI.
7TH LEGION
AGENT ARMSTRONG
AHX-1
ARMORED FIST 2
ATOMIC BOMBERMAN
BROKEN SWORD 2(2CD)
BUCCANEER
BULL RUN
CHESSMASTER 5500
CONSTRUCTER
CONQUEST EARTH (2CD)
DARK EARTH (2CD)
DARK FORCES 2 :JEDI KNIGHT (2CD)
DARK REIGN
DAYTONA USA DELUXE
DNA DANGER
EXCALIBUR 2555 AD
FALLOUT
FORCED ALLIENCE (3CD)
HEXEN 2
JURRASIC PARK :CHAOS ISLAND
LANDS OF LORE 2 (4CD)
MAGESLAYER
NEED FOR SPEED 2 :SPECIAL EDITION
NHL 98
PANZER GENERAL 2
POSTAL
RESIDENT EVIL
RIVEN : MYST 2 (5CD)
SHADOW WARRIOR
SID MEIER'S GETTYSBURG
SONIC 3D BLASTER
SPEED BOAT ATTACK
THE DAY THE WORLD
TOTAL ANNIHILATION(2CD)
UPRISING
WATERWORLD
TOMB RAIDER 2
QUAKE 2
SEVEN KINGDOM
STAR CRAFT
VIRTUA SPRINGFIELD
STEEL PANTHERS 3
CIVIL WAR 2
EAST FRONT
MASS DESTRUCTION
NETSTORM
PAX IMPERIAL
PERFECT ASSASIN
TAMAGOCHI
TONE REBELLION
THE X FOOLS
FINAL CONFLICT
GALAPAGOS
GLORIANA
SODA OFF ROAD
WATERWORLD
DARK EARTH (2CD)
NFS 2 SPEC.EDIT.
MAGESLAYER
CHAMPIONS. MAN.97/98
NBA ACTION 98 : SEGA
COMBAT CHESS
VEGAS GAMES
DEFIANCE
INCUBATION
IGNITION
TAKE NO PRISONERS
MONKEY ISLAND 3

KİTAPCIKSIZ- CD'LER	
HEREOS 2	600.000
LORDS 2	600.000
D.DERBY2	600.000
NHL97	600.000
SEGA RALLY	600.000
JETFIGHTER 3	600.000

MPEG		
	FİLİM CD'LERİ :	4.000.000 TL
	ADULT CD'LER :	4.000.000 TL

SAYIN MÜŞTERİLERİMİZ; LÜTFEN SİPARİS VERMEDEN ÖNCE STOK DURUMUNU SORUNUZ...

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ :

BERKİM BUĞRA CANOVA HESABI

YAPI KREDİ BANKASI KAYNARCA SB. HESAP NO: 12245-7

İŞ BANKASI PENDİK SB. HESAP NO : 811308

GAMESHOW

SAYI: 33

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
TİMUR ÇATAKLI

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Şahin Derya, Ahmet Ergen, Özgür Gültekin, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Hüseyin Yeşilbaş

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Bunlardan şikayetçisiniz bakım siz.
- Evet Komserim, bunlar geldiler bizim mekanda bize yamuk yaptılar.
- Ben alırım onların ifadesini şimdi. Merak etmeyin siz.
- Eywallah Cavit Abim. Sen biliyorsun bizim olayımızı.
- Ehehe Biliyorum, biliyorum. Gelin bakım siz şöyle, bizim çocuklara yamuk ha! Söyleyin bakayım hep bir ağızdan.

"GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir".

GETTYSBURG 10
DARK EARTH 14
PANZER GEN. 18
FALL OUT 28
NFS 2 SE 32
RESIDENT EVIL 34
NUCLEAR STR. 42
BROKEN SW.2 44
NBA LIVE 98 54

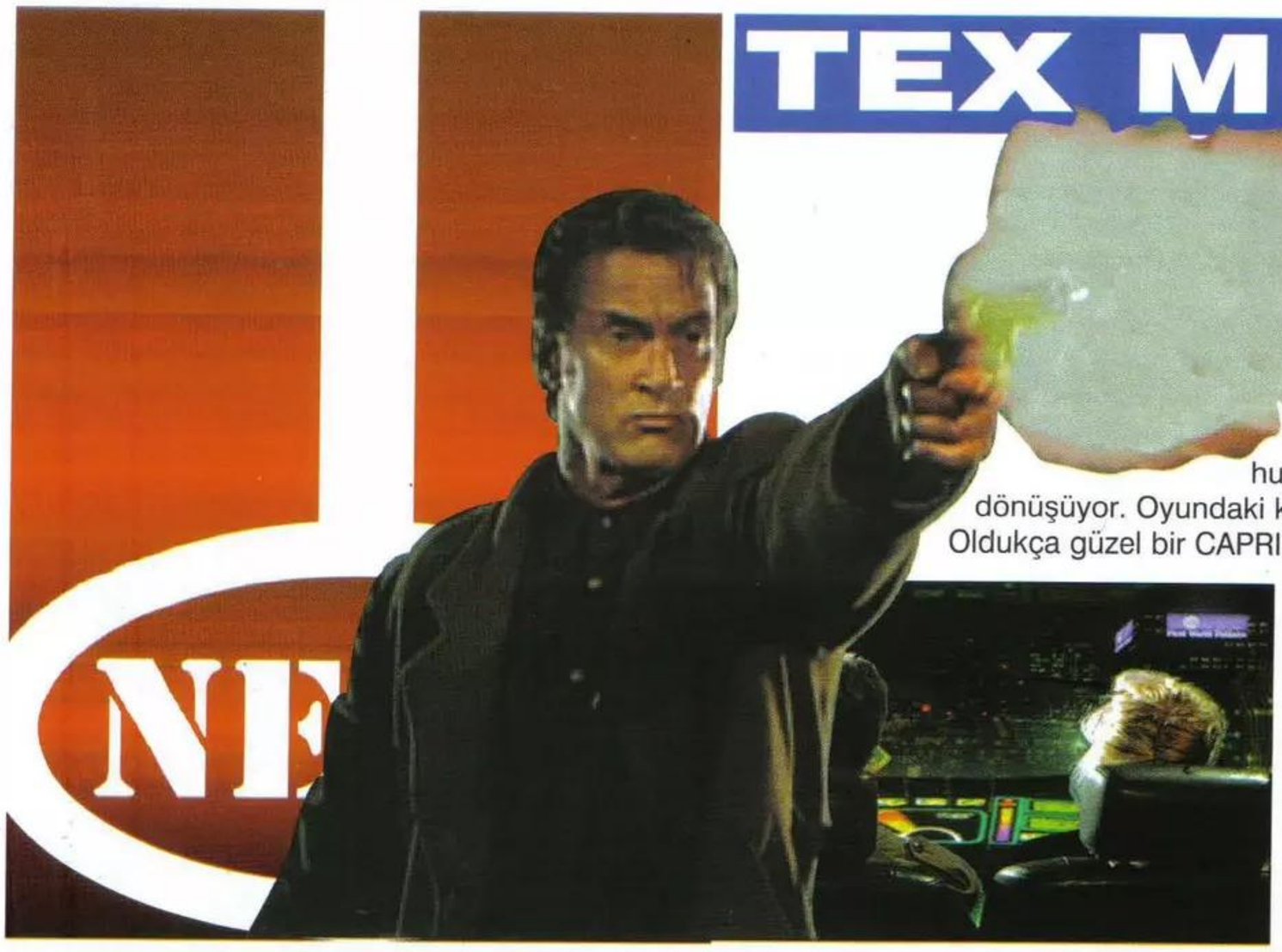
LIGHTHOUSE 22
EXCALIBUR 52
CHEATS 66
AR@RIM 74
ARMOREDFIST2 38
OVERDOSE 56
ENGIN 70
ANOTHER W. 78
KKND EXTR. 48
NOT 64
FRP 72
YOLUN SONU 80

Adamın biri çok zenginmiş. Yediği önünde yemediğ arkasında, bir dediğinin iki edilmediği bir hayat yaşıyormuş. Sıkılmış sonunda bu hayattan ve hayatın anlamını aramaya karar vermiş. Şehrin en ünlü profosörlerinden, bilim adamlarından dersler almış. O yetmemiş, devrin kahinleri ile, bilginleri ile görüşmüş. Ama hayatın anlamında dair en ufak bir fikir edinememiş. "Allah'ım nerde yanlış yapıyorum acaba" diyerek düşmüş yollara. Himalayaların tepesine çıkmış, yaşlı bilgelerle konuşmuş, olmamış Tibet'e gitmiş ordaki hocaları hocası ile tanışmış. Ondan yardım istemiş ama nafile. Ne yaptıysa yapsın, gençliğini ve servetini harcadığı halde en ufak bir ipucu bile bulamamış.

En sonunda bıkıp sıkılıp, çekilmiş köyüne dönmüş, tek başına bir klubede yaşmaya başlamış. Bu arayışı sırasında ister istemez bir çok şey öğrendiği için köylüler ona her konuda danışır olmuşlar. Bi gün bir fikir danışmaya gelen köylünün biri, bu adamın hikayesini merak etmiş. Adamda olan biten herşeyi anlatmış. Genç köylü, adama "aaa, öyle mi? Ben hayatın anlamını bilen bir adam tanıyorum. Şurdaki dağın tepesinde yaşıyor" demiş.Yaşlı haliye yola koyulmuş. Dağ yamacındaki patikadan yaşlı bilgenin evine çıkmış kan ter içinde. Kapıyı çalıp içeri girdiklerinde baştan aşağı karizma olan yaşlı bilgeyle karşılaşmışlar. Ak saçları, ak sakalıyla karşılarında öylece duruyormuş. Bizim ki durumu anlatmış, ne zamandır bunun peşinde olduğunu, uğrunda gençliğini ve servetini harcadığını belirtmiş ve eklemiş "Lütfen bana hayatın anlamını öğretin". Yaşlı bilge karizmasına yakışır tok bir sesle "Tabii, olur" demiş, "gel benimle".

Beraber bir uçurumun kenarına gitmişler. Muhteşem bir manzara varmış. Uçurumun dibinden masmavi bir nehir akıyormuş. Yaşlı bilge uzun bir sessizlikten sonra uçurumdan aşağı bakıp, nehiri göstermiş sonra adama dönmüş. Kısık bir sesle "Bak demiş evladım, İşte hayatın anlamı". Bizimki nehre bakmış uzun uzun, sonra yaşlı bilgeye dönmüş "Ne yani hayatın anlamı bu mu?" demiş şaşkın bir ses tonuyla. Yaşlı bilge bir anda adamın gözlerine korkuyla bakmış ve ondan daha şaşkın bir ses tonuyla "Ne? Bu değil mi?" ⊠M.Emin Gür

TEX MURPHY:OV



Bu ay köşemizi güzel bir adventure'la açalım dedik; "Tex Murphy: Overseer". Oyunun baş karakteri Under a Killing Moon ve The Pandora Directive'den de tanıdığımız, Tex Murphy. San Fransisco'da Golden Gate köprüsünde ki intaharla başlayan macera (aman derim bi Timur'a telefon açalım, huylandım iyi mi?), büyük bir maceraya dönüşüyor. Oyundaki karakterler oldukça renkli ve zengin tutulmuş. Oldukça güzel bir CAPRICON ajanı ve sevgili Chelsee Bando bu

STREETSofSIMCITY

Bak şuralar bağlıktı eskiden, bi arazi almadık kendimize. Şimdi ne para ediyo biliyon mu? Şimdi diktiler koca binaları, yaptılar iş merkezlerini fabrikaları. Gitti tabii kalmadı o eski hava, rüzgar. Sevgilimle gelirdim şu tepeye. Şu yol topraktı önceden. Üzerinde top oynardık. "VVVRrrrooooooaoaarnn". Anaaaa "tatkaktatkatkakt. ciyuuv. dan.". Allahım bu da ne böyle. "iiiyiyyyykkkkk. vrroooaann. tatatatatataakatakataka". "VRROOAAANNnnnnn....". Bu neydi be teröristler basmış burayı.

-Hşşt. Kardeş bakar mısın bi dakka? Deminki arabalar neydi öyle?

-Ooo amca sen nerde yaşıyon allahaşkına?

-Yavrum ben Simcity V1.0'dan geliyorum niye sordun ki?.

-Haaa. Anladım şimdi. Amca onlar trafik canavarları. Önlem almaya almaya o hale geldiler.

-Yav bizim ordada var trafik mrafik ama bunlar roket falan atıyolardı be. Böyle şey mi olurmuş?

-Olur beyamca olur. Maxis yapar da olmaz mı? Böyle biniyon bu arabalara Simcity 2000'le hazırladığın şehirlerin caddelerinde ölümüne yarış ediyon. Roket falan herşey serbest.

-Vay anam vay. Noolmuş benim güzel Simcity'me, Allah bu Maxis'in müstehakı neyse versin emi. Ben köyüme dönüyorum.

BRITISH OPEN GOLF

Golf alanında dünyadaki en eski Championship olan The British Open'ın (namı diğer The Open Championship), en ince detayına kadar tasarlanmış ve Golf-severlerin beğenisine sunulmuş. Çoğu insan golf oyunlarından hoşlanmaz. Ama C64 zamanında Leaderboard Golf'ü 4 kişi oynayıpta büyük bir çekişme yaşadığımızı dün gibi hatırlıyorum (aslında hatırlayabildiğim yegane şey de bu. ehehe). Tarihi 1894'lere dayanan The British Open Championship, golf sporunda oldukça önemi olan bir şampiyonadır. Oynayabileceğimiz tarihsel senaryolarda bulunuyor. Tarihteki kritik bir karşılaşmanın tekrarını yapabiliyoruz. Tin Cup'ı seyredip hemen atlamayın bu oyuna. Golf ciddi bir iştir, öyle kürek sapıyla o deliğe biraz zor sokarsınız o topu.

MAX2

Eee, hep alienlerle savaşcak diiliz ya, bu sefer de bir yaratık cinsiyle dostluk kurup ortaya insan-makine-yaratık üçlemesinde yeni bir zeka formu ortaya çıkarıyoruz. Durun hele herşey böyle iyi gitmiycek tabii. Acımasız ve eski bir insan medeniyeti bütün evreni sistematik bir şekilde inim inim inletmektedir. Kontrolleri altında bulunmayan bi kaç bölgeden birinde bulunduğumuz için karşılarına biz çıkacaz tabii. 3D parallax scrolling tekniğinin kullanıldığı MAX2'de; konu olarak eski bi şarkıyı tersten okumuşlar gibi geldi bana.

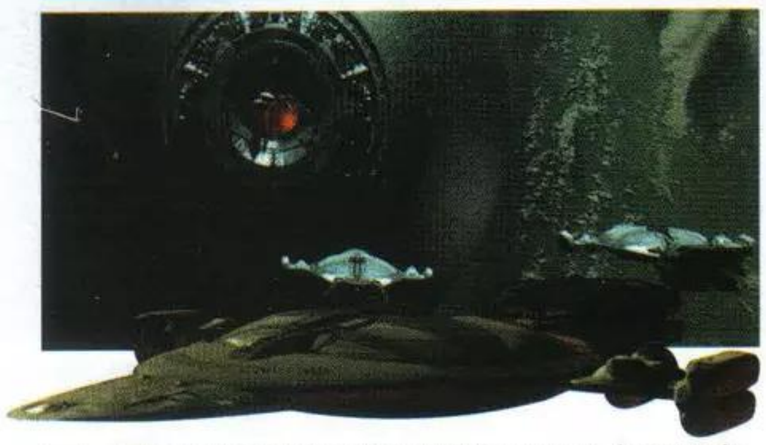
VERSEER

karakterler içinde yerini alıyor. Tahminen 98 yazında çıkması beklenen, Tex Murphy: Overseer; adventure-severlerin gözdesi olacak gibi görünüyor. Oyunu bol puzzle'lı veya sadece senaryo üzerinden gitme gibi iki değişik sistemde oynayabilecez. Sanırım bu olay, benim gibi puzzle çözme özürlüleri oldukça memnun edece[illegible]en son Özgür'ü, Lighthouse'da bi puzzl[illegible]cu ile uğraşırken seyrettiğimde daraltıd[illegible] 2 gün uykularım kaçmıştı. Özgür'ü takdir ettim valla, helal olsun.

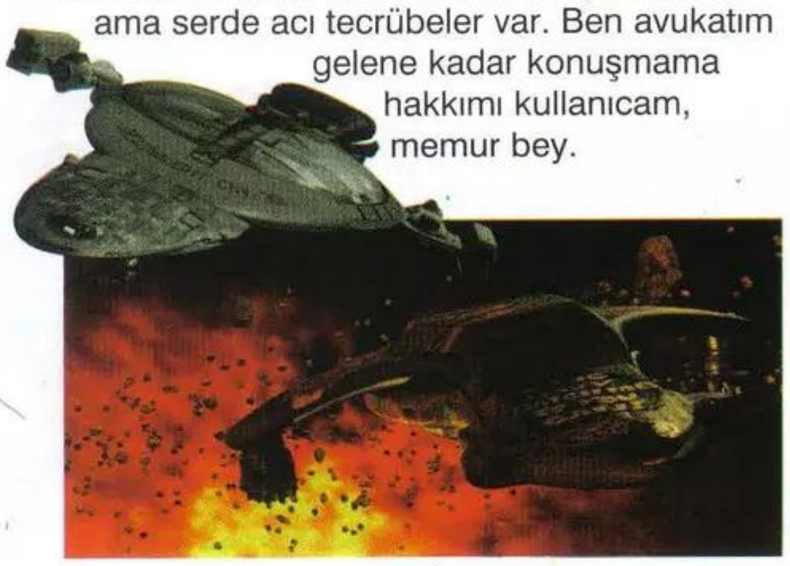
REQUIEM

Bundan çok çok uzun zaman önce, melekler öbür dünyanın kontrolünü ele geçirmek için iki cepheye ayrılırlar. The Chosen ve The Fallen. Büyük bir savaş yaşanır ve savaşın sonucunda The Chosen galip olarak ayrılır. Ve şimdi The Fallen yeni fesatlıklar planlayıp öbür dünyanın dolayısıyla bu dünyanın kontrolünü ele geçirmek için harekete geçer. Biz de bir The Chosen üyesi olarak olaya bi köşesinden karışıyoruz. Dünyada normal bir insan fazla bir farkımız yok. Sadece öbürdünya ile bağlantımız olan portallar açık olduğu zaman meleksel güçlerimizi kullanabiliyoruz. Oyun Doom gibin olmasına karşın, önümüze çıkan karakterlerle ufaktan adventure olayına da girebiliyoruz. "*Better the reign in Hell than to serve in Heaven*" - *Milton from Paradise Lost*

I-WAR

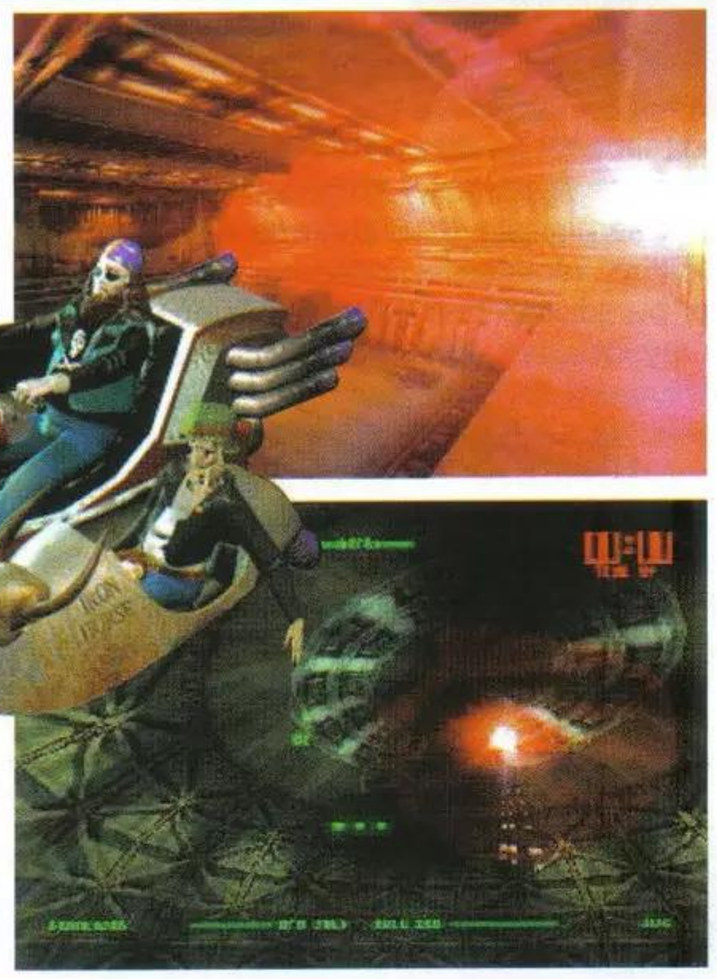


Yok öyle ufacık gemiyle uçup, kaçmak. Maharet, 150 metrelik bir uzay gemisini düzgün kullanabilmekte. Her baba yiğidin harcı diil yani. Oyunumuz bir uzay gemisi simulasyonu. Dış basındaki kritiklerden anladığımız kadarıyla oldukça da başarılı bir oyun olacak. Ne işimiz var uzayda derseniz; Dünyanın kaynakları hızla azalırken uzay yolculuğu keşfedilir. Artık dünyanın pabucu dama atıldığına göre, sonraki adım olarak koloni olayına girilir. Koloniler aptal diil ya, bi süre sonra bağımsızlıklarını ilan ediyolar. Ortalık birbirine giriyo tabii. Bu karmaşada ortalığa bi sürü de korsan çıktımı panaroma tamam oluyor. Biz ne yapıyoruz? Bir macera adamı olarak bu durumu değerlendirmeliyiz di mi? Hemen en yakındaki koca bi uzay gemisinin kontrolüne geçiyoruz. Birbirine bağlı pek çok zorlu görevi başarmak için savaş yeteneklerimizin dışında bazı problemlere çözüm de bulmamız gerekecek. Kulağa oldukça hoş geliyor değil mi? Şu sıralar çıkması beklenen Wing Commander: Prophecy'le aynı türden olan I-War, bakalım Wing Commander'ın tecrübesi ve kalitesiyle baş edebilecek mi görecez. İyi böyle, şirketler arası birazcık rekabet hiç de fena olmaz. Oyunun basındaki kritiklerini de göz önüne alarak, bu türün sevenlerine tavsiye edicem ama serde acı tecrübeler var. Ben avukatım gelene kadar konuşmama hakkımı kullanıcam, memur bey.



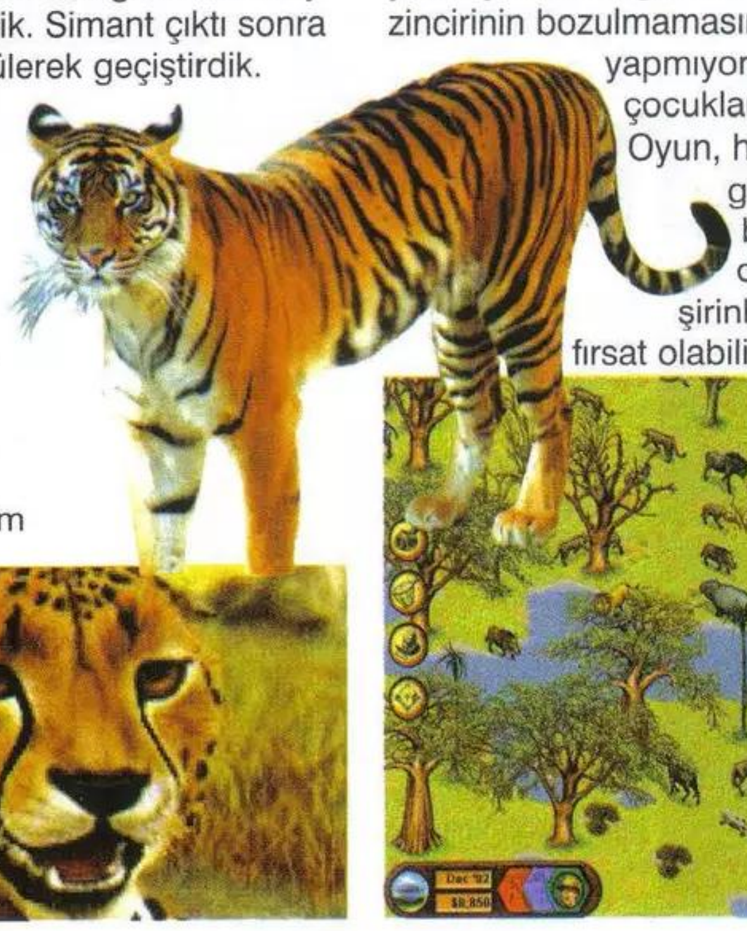
FORSAKEN

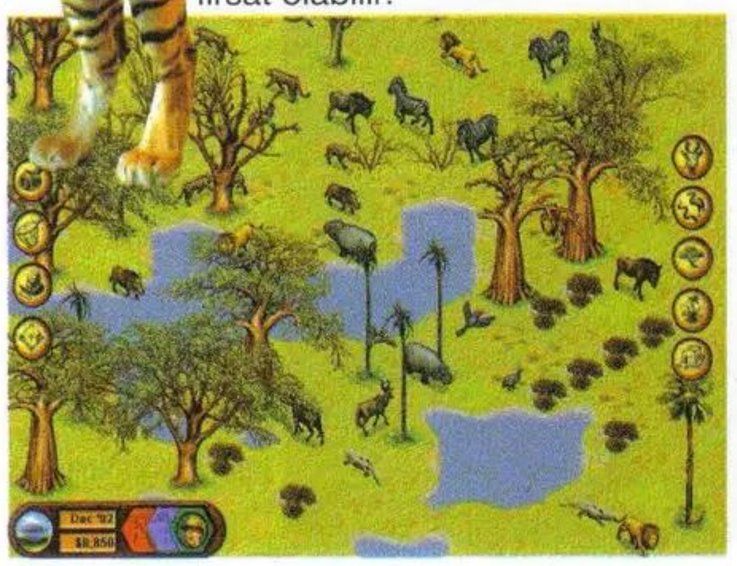
2113 yılında insanoğlu maddenin temeline inip atomaltı parçacıklarıyla uğraşmaya başlarlar. Zaten bu insanoğlu ne kadar dandik iş varsa onu bulur, çıkartır ve uğraşır. Velhasıl yüzümüzü kara çıkarmıyorlar ve yaptıkları bir deney sırasında bütün güneş sistemini yerle bir ediyorlar. Neyse bu haber Birleşik Evrenler Teokratik İmparatorluk Senatosu'na ulaşınca, Senato olay bölgesine bir adet Robot Askeri Birliği gönderir (abi hangi psikopat yazıyo bu hikayeleri ya). Birlik durumun ümitsiz olduğunu ve bütün insanların öldüğünü rapor eder. Imparatorluk da güneş sistemini, işeyaramaz bölge ilan eder. Bunun sonucunda bütün ödül avcıları, paralı askerler ve uzay korsanları sistemden arta kalanlara el koymak için bölgeye doluşurlar. Oyunun giriş hikayesi kısaca böyle işte. Acclaim'in çıkardığı oyun illa 3d kart isterim diyen cinslerden gibi görünüyor. Ufak ufak, kart fiyatlarını sormaya başlayalım.



SIM SAFARI

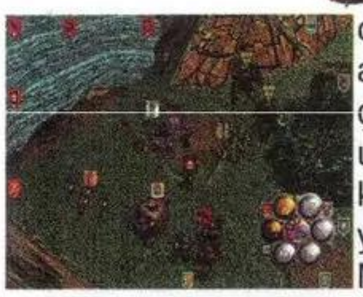
Abi ben ne diyem ki. Biz bıktık bu Simgame'lerden, sağolsun Maxis inadına çıkarıyo. Ne güzeldi eskiden bi Simcity vardi. Oynardık deli gibin. Simcity 2000 çıktı, eyvallah dedik. Simant çıktı sonra onu da"eheheh" diye gülerek geçiştirdik. Ama gel görki Maxis olaya dur diyemedi bi türlü, Simzart, Simzurt. Şimdi de Sim Safari'yi yapıyolar. Ama kardeşiniz için iyi bir hediye olabilir belki de. Ona bu oyunu alın ve oynaması için zorlayın. Nihihihohahaarg. Ufak kardeşlere zindan edelim dünyayı. Ehu. Belgesel yanı oldukça ağır basan oyunda, Afrika Vahşi hayatından hayvanların barındığı, koca bir parkı kurup yönetiyoruz. Doğal dengeyi koruyup, yiyecek zincirinin bozulmamasını sağlıyoruz (ben yapmıyorum dedim ya çocuklar için, onlar yapıcak). Oyun, hayvanlarla ilgili çok geniş bir bilgi bankasına sahip olacak. Kardeşinize bi şirinlik yapmak için iyi bir fırsat olabilir.





DARK OMEN

Real-time strateji kervanına bir yenisi daha ekleniyor; Warhammer 2: Dark Omen. Farkettiyseniz son real-time stratejilerde oyunun herhangi bir özelliğine diğerlerinden daha fazla yüklenilmekte. Firmalardan bazıları programcılık harikaları yaratırken, bazıları hikayeye, bazıları da grafiklere önem gösteriyorlar. Be akılsız faniler, hala anlayamadınız mı, bir oyunun hit olması için o özelliklerin hepsini taşıması gerektiğini. Biz oynaya oynaya öğrendik, siz hüsrana uğraya uğraya hala öğrenemediniz. Electronic Arts-SSI bir araya gelmiş bu oyunu tasarlamış. Hmm. Oyunun grafikleri oldukça güzel. Oyun alanını evirip çevirebiliyoruz. Ayrıca unitlerin kontrolü kolaylaştırılmış (nasıl yani), 3D kartınızın ve MMX'inizin en randımanlı bir şekilde sömürülmesi sağlanmış ve en güzel FRP karakterleri oyuna serpiştirilip, 32.000 renge bezenmiş. Grafikten, karakterden çekinmemiş abiler. Eğer bu sözlerin hepsini tutabilirlerse ortaya yılın oyunu çıkar ama ben pek ihtimal vermiyorum. Oyun yapmasını unuttu bu firmalar sanki. Artık CD rafının önüne geçtiğim zaman eskisi kadar sık seveceğim bir oyun bulmakta zorlanıyorum. Neyse fazla da abartmamak gerek. Electronic Arts son zamanlarda başarılı productionlara imza atsa da, SSI beni korkutuyor mirim. Ama eskilerin hatırına bir kere daha SSI'a şans verelim diyorum. Bakalım önümüzdeki ay görecez Dark Omen'i, Ak Omen'i.

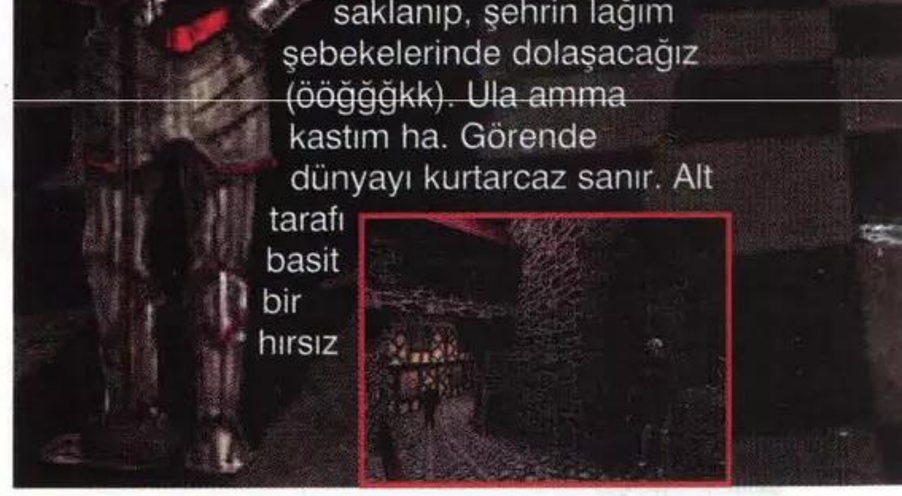


COMBAT CHESS

Abi dün gibi hatırlarım Amiga'da ki Battlechess'i, severek oynardım. Hatta ilk Amiga'mı onun sayesinde aldırmıştım abime. Kale'mle karşı tarafın piyonunu yerdim hapur hupur. Okuldaki satranç günlerinde bile bu kadar eğlenmemiştim. Tabii o günler geride kaldı bilmiyorum aynı hazzı alabilirmiyim artık. Fikir itibariyle Battlechess'e çok yakın olan Combat Chess, en son grafik ve programcılık tekniklerini üstünde barındırıyor. Ayrıca Kasparov'un yenilmesinden kelli, oyuna bi de insan gibi hata yapma modu eklenmiş. Bu modda bilgisayar tek lüksümüz kalan hata olayına da el atmış oluyor. Sakın klasik satranç manyakları üzülmesinler oyun normal 2D tahtada, Grand Master seviyesinde de oynanabiliyomuş.

THE DARK

Ultima Underworld ve System Shock'u oynamışmıydınız? Ben şahsen oynamadım ama araştırmacı gazeteci örneği gösterek bi kaç masa dolaşıp sizin için bilgi topladım. Hatta paradan çekinmedim, su gibi çukulata-kola dağıttım. The Dark Project, Looking Glass Technologies'in en son birinci şahısdan Arcade-Adventure oyunu. Bu oyunla sessizlik, hile ve gizemlerin dünyasına dalıyoruz. Hırsızlık yapcaz. Ne siz büyü falan yapıcaz sandınız değil mi? Yok bu sefer seviyeyi düşürüyoruz arkadaşlar. Hırsızlık sanatının en ince ayrıntılarını keşfedicez. 20 adet missionda karanlıktan karanlığa koşacağız. Gölgelere saklanıp, şehrin lağım şebekelerinde dolaşacağız (öööğğğkk). Ula amma kastım ha. Görende dünyayı kurtarcaz sanır. Alt tarafı basit bir hırsız



FIGHTIN

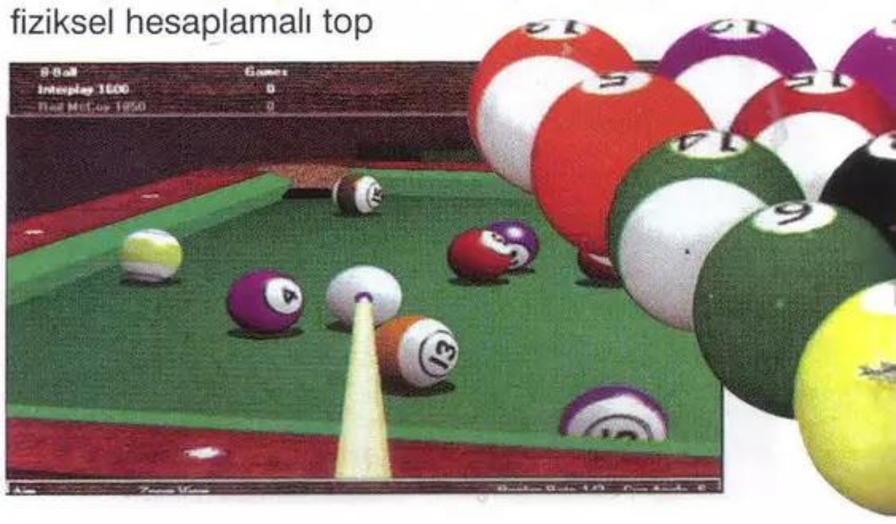
Biz ne beat'em up'lar gördük. Double Dragonlar mı dersin, Final Fight'lar mı dersin. Daha neler neleer. Bakalım bu arkadaşlar bir çizgi tutturabilecekler mi? Hmmm, hikayemiz 2003 yılında geçiyor. Bir adet Çılgın Bilimadamı Dr.Dex Zeng'imiz var ve bir adet de gizli karagahımız var. Şimdi burda bir duralım. Nedir kardeşim bu oyun senaryousu yazanlardan çektiğimiz. Allah için bir tane bile çılgın bilimadamı görmedim ben üçüncü sayfalarda. Buna karşılık, 4 adet de iyi adamımız var (2'si kadın ama olsun lafın gelişi). Dr.Dex'in (saygı duyalım, adam doktor en nihayetinde) gizli karargahını bulucaz. Hikaye bayat mı geldi? Boşverin yahu, adventure değilki bu. Akşam eve geliyoruz. Okulda ki çocuğa kıl olmuşuz veya patron bozuk atmış, koyuyoruz bu oyunu; Vay sen misin bana kıllık yapan, al şu havada uçanyantekmeyi. Gel patron gel ye 9mm'lik mermiyi suratına. Ohh be

ARMYMEN

Hani küçükken plastik askerlerimiz vardı. Şöyle el bombası atar pozisyonda, yada sipere uzanmış bir şekilde dövüştürürdük onları hayalen. Ordular kurup, ülkeler fethederdik. Naylondan paraşüt takıp balkondan atardık hani. İşte benim gibi hiç büyüyememiş çocuklar için bir real-time strateji yapmışlar. Oyundaki asker ve unitler ise bu küçük yeşil plastik askerlerden oluşuyor. Studio 3DO firması tarafından çıkarılan bu oyunda, bu ufak askerlerden başka, Personel ve saldırı helikopterleri (küçükken bulabilseydim bütün misketlerimi düşünmeden verirdim değişmek için), tanklar, jeep'ler, hücumbotlar, uçaksavarlar, komandolar, mühendisler, makinalı tüfek yuvaları, vb. birimlerde plastik görünümde kullanılmış. Bütün bunların yanında oyuna gece ve gündüz görevleri eklenmiş. Firma "Bu oyun C&C veya Warcraft 2 clone'u değil" diyerek, baştan eksi puan alıyor. Hoş bir nostalji olabilirdi, ama görünen o ki; kılık değiştirmiş bir C&C ile karşı karşıyayız.

VIRTUAL

Sırf yeni tekniklerle bilgisayardaki bilardo olayının son durumunu görmek için bile alınır. Zamanında üç tane vektör çizimle oynadığımız bilardo oyunlarının son geldiği nokta gerçekten göz kamaştırıcı. Texture mexture'li toplar, gerçek fiziksel hesaplamalı top



PROJECT

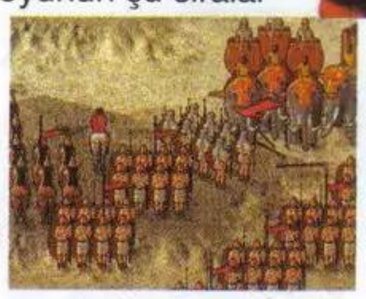
olacaz. Abarttım da abarttım. Bu ay maşallah Arcade-Adventure haberi oldukça bol. Önümüzdeki günlerde bolca bu tür oyunlardan çıkacak demektir. Bu yüzden favori oyunlarınızdan stok yapmaya başlayın hemen. Neyse oyunumuz Underworld'de geçiyor ve çalabileceğimiz herşeyi çalıyoruz. Konu çok orjinal gözüküyor. Ama ben yine de bu iş nasıl olacak anlmadım. Tek tesellim bu oyun fikrinin Maxis yöneticilerinin aklına gelmemiş olması. yoksa bu oyunu Simthief diye yazıyo olucaktım. O zaman tam kusardım heralde. Ben bu ayki news oyunlarını seçmek için büyük özen gösterdiği belli olan sevgili Engin Ablam'ı yanaklarından öper saygılarımı yollarım. Haydi rastgele.

BEAT HOUSE2

Eevet beyler bul karayı, al parayı. Bul karayı al parayı. Gördüğünüz gibi maça kızı burda, şimdi değiştiriyorum. Hoop. hop. hop. hop. hopaaa. Hadi söyle bakalım hangisi maça kızı. Anaa adam bildi yine ya. Ben bırakayım bu işleri, artık bizden geçmiş demekki. Plaja inip surf tahtası cilalliim, hayatımın geri kalan kısmında. Beat the House 2, 7 ayrı Casino oyunundan oluşan bir paket görünümünde. Video Poker, Slot Machine (Namı diğer Tek Kollu Haydut) , Roulette, Craps, Blackjack, Mini-Baccarat ve Sklansky's Poker'i en küçük ayrıntısına kadar önümüze getiriyor. Oyun ayrıca oynadığımız oyunlarla ilgili günlük, aylık, yıllık istatistikler tutuyormuş. Hazır Casinoların kapanmasına doğru elimizde bulunsun bi tane. Neyse ben surf tahtalarımla ilgileniyim. Beni aşar bunlar.

HANNIBAL

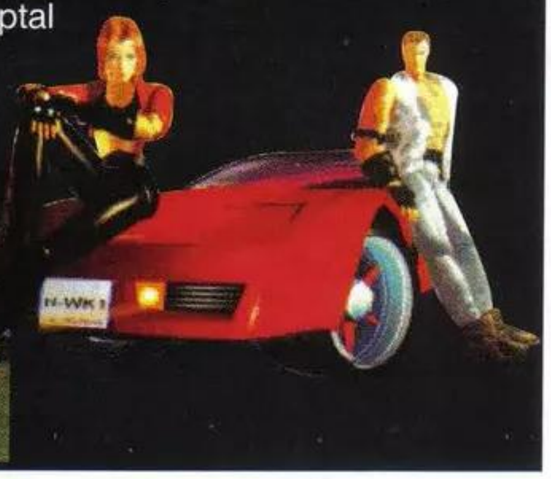
Pardon bilader bakar mısın bi dakka?
-Buyur beyim?
-Roma'ya nasıl gideriz burdan?
-Valla kafana göre takıl be. Nasıl olsa bütün yollar Roma'ya çıkıyo biliyon mu?
-Onbaşı öldür bu adamı.
...
-Şşşt bilader bilader bakıcan mı bi dakka?
İşte böyle Carthage'li Hannibal sora sora Roma'yı bulmuş.
Buraya kadar geldik. Hazır gelmişken bi de istila edelim demiş. Bu oyunda Chartage ordularını Roma'yı ele geçirmek için yöneticez. Great Battles serisinin ikincisi olan Great Battles of Hanibal, bu oyunun Alexandre'lısını sevenler eminim ki bu oyunun şu sıralar çıkacak olmasına sevinecekler. Firma reklamlarında oyunun; eşsiz komuta yapısını, tümüyle anime edilmiş birlikleri, 11 adet savaş ve bir adet campaign'i ve tekli ve multiplayer seçeneklerini anlata anlata bitirememiş. Oyunu istersek Roma'lıların tarafında da oynayabiliyoruz.

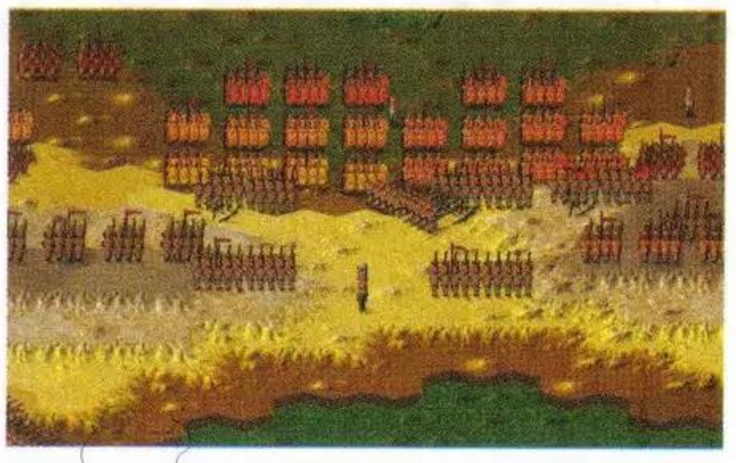


-Şşşt. Bilader bakarmısın bi?
-Buyur abi.
-Ben Roma ne tarafta diye sorucaktım. Yüce Sezarı bu akşam rüyamda gördüm, ona Brütüs ile ilgili çok onemli bilgiler vermem gerekiyor. Ben çok temiz kalpliyimdir, çıkar bütün rüyalarım.
-Ooo. Abi sen bilmiyon mu? Sora sora ancak Bağdat bulunabilir.
-Ehe onbaşı bu adamı öldür. Sonra da söyle generallere orduyu Bağdat'a doğru çevirsinler. Yılanın başını küçükken ezmek lazımmış. Hem Amerika'nında gözüne girmiş olurum.

G FORCE

rahatladım valla. Moda olduğu üzere bu oyun da, 3D hızlandırıcı kartları desteklemekte. Hatta oyunun grafiklerine de aldanmayın. 3dfx'li bir kartınız yoksa hayatta bu grafikleri göremezsiniz. Oyun firmaları işin kolayını buldu ya, veriyolar screen-shot'ları 3dfx kartından, eve gelip bi takıyorsunuz. Anaaa o da ne; bu oyun o oyun olamaz. Bir yanlışlık olmalı. Ehe. Core Design, bu oyuna çok güveniyor ve oyunda ki düşmanların zeki olduklarını (bunu da çok duyduk ama); "yere düşürdüğünüz silahı alıp size karşı kullanabilir, dövüş stilinizi genel olarak kavrayabilir ve dövüş stilini buna göre değiştirebilir" şeklindeki sözlerle açıklıyor. Hmm. Bu oyun firmaları insanoğlunun beyninde dönen fırtınalardan hala haberi yok galiba. Hala bize aptal muamelesi yapıyorlar. Neyse oyun gelsin bir insanın ne kadar sinsi olabileceğini gösterelim adamlara.



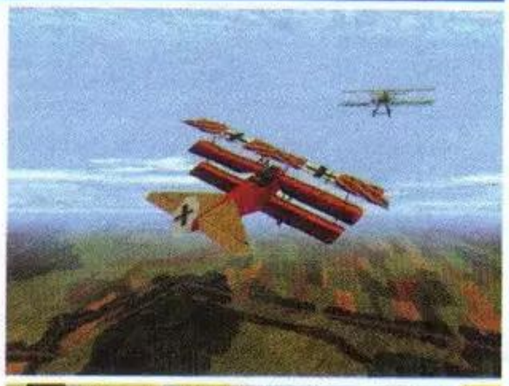


L POOL 2

hareketleri, masayı her biyerlerden görebileceğiniz kamera açıları. Yani sizin de bir Semih Saygıner olmamanız için hiç bi sebep yok. Yok abi, ben onu bunu bilmem, bu bilardo olayının güzel ülkemde gelişmesi için kahve köşelerinden çıkması lazım. Gelin dostlar birleşelim.

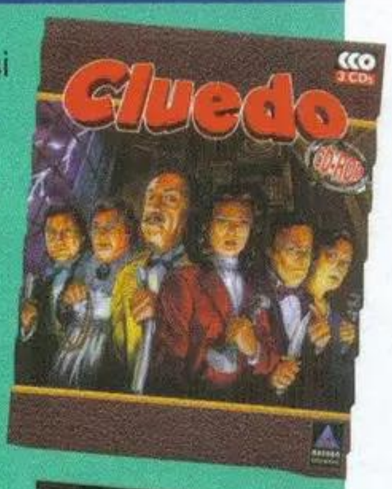
FLYING CORPS GOLD

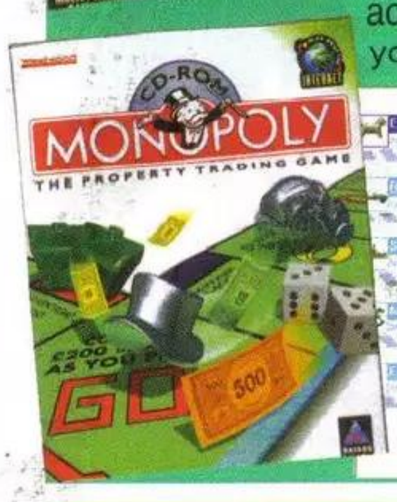
Bu ay çıkması beklenen oyunlardan biri de Flying Corps Gold Edition. Adındada anlaşıldığı üzere tamamiyle yeni bir oyun değil. Flying Corps adlı simülasyona yeni ekler yapılmış ve tekrar piyasaya sürülmüş. Şimdi "niye ki?" diyenlerin meraklarını giderelim. Oyuna 3d hızlandırıcı kart desteği konmuş, Multiplayer Support eklenmiş (Air Warrior'un hükümranlığına son) ve Mission Editör de yeni eklentilerin arasında yer alıyor. Durun bidakka bunları alıp gitmiyorsunuz. Yanında 2 yeni uçak, geliştirilmiş Landscape texture özelliği (foto-gerçekçi yani), yeni kamera açıları ve Force Feed Stick özelliğini de bedava veriyoruz. Sizi bilmem ama ben özlemişim şöyle güzel bir I.Dünya Savaşı senaryosunda uçmayı. Uçağımızı istediğimiz gibi boyayabiliyoruz. Ondan sonra dogfight'in en delikanlısını yapabiliriz. Yok öyle orta menzilli füzeyi sallayıp, uçağın kenarına sticker yapıştırmak. Delikanlı gibi makinalıyla düşürücen rakibini. Gelsin hemen alıcam bu oyunu.

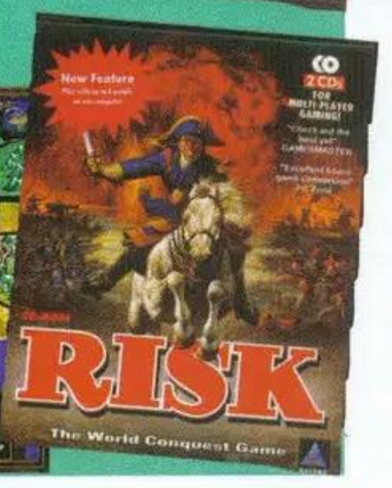


HASBRO INTERACTIVE

Dünya devi Electronic Arts'dan sonra bir orjinal oyun firmasının hakları daha artık Türkiye'de. Işığı gören geliyor mu desek, Türkiye'de bu konuda ciddi değişimlerin yaşanacağının belirtisi mi desek bilmiyorum ama dış kaynaklı oyun firmaları Türkiye pazarına yavaş yavaş giriyor. Bunlardan biri de Hasbro Interactive. Genellikle board game'leri bilgisayar ortamına uyarlaması ile tanınan Hasbro Interactive'in Türkiye temsilciliğini Intertoy almış durumda. Ben de daha önce adını duymamıştım ve çoğunuzun bu şirketten haberdar dahi olmadığının farkındayım ama piyasaya çıkardığı oyunlar hemen hepimizin çok iyi bildiği, çocukluğumuzda oynadığı oyunlar. BattleShip (bildiğimiz Amiral Battı, ama bilmediğimiz tarafı 3D grafiklerle görsel bir şova dönüşmüş olması), Monopoly (board game'i kadar zevkli olmasa bile nostalji rullaz!), Risk (bunu herkes biliyor mudur bilmiyorum ama çok kişi oynanınca süper zevkli bir oyun, kesin denemeniz lazım), Cluedo (bu da bildiğimiz Katil Kim? konseptinden yola çıkılarak hazırlanmış ama tamamen dijital grafikli bir adventure'a dönüştürülmüş 3 CD'lik uzun bir macera). Ha, bir de Patates Kafa var ama o konuda yorum yapmak istemiyorum eheheh :).

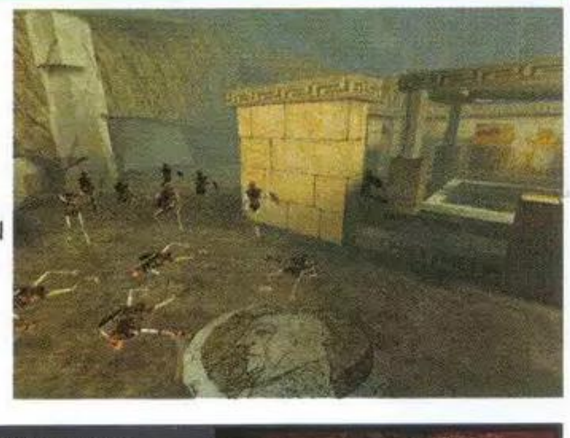






DAIKATANA

Yıl 2455. Japon gavuru Tetsuo Aids'in çaresini bulmuş, paranın canına okumuş. Say say bitmiyormuş parası ama sanırım rahat batmış, düşmüş bir kılıcın peşine. Canım kılıç dediysem öyle alelade bir kılıç değil bu. Adı Daikatana. Japon litearatüründe geçen "büyük büyülü kılıç" bu Daikatana. Demek bir tek biz Türkler değiliz adventurer kişili sahibi millet. Elin japonuna da rahat batabilip kılıç peşine düşebiliyor. Aslında Tetsuo'nun Daikatana'yı arama sebebi onu eline alarak epe ya da flöre karşılaşmasına çıkmak değil. Büyü yapmak ze zaman içinde yolculuk yapabilmek amacı ile arıyormuş (kılıçla nasıl oluyorsa!) Neyse, uzun araştırmalar sonucunda Fujiyama dağında Tetsuo ve asistanı Toshiro tarafından bir arkeolojik kazı ile Daikatana'yı araştırmasına start verilmiş. Şimdi bu kadar şeyi niye anlattım? Esasında beni bıraksalardı bir kaç sayfa daha yazardım bu oyun için, bu yazdıklarım daha hikayenin başı. İstedim ki "yahu Doom gibin oyun, konusu mu olurmuş, hikayesi mi olurmuş" diye düşünmeyin. Oyun içindeki entrikalar Dallas'dakinden daha fazla! Süper silahlar ve altta görülen muhteşem grafikler de cabası. Benim yorumum: Kesin alınır...



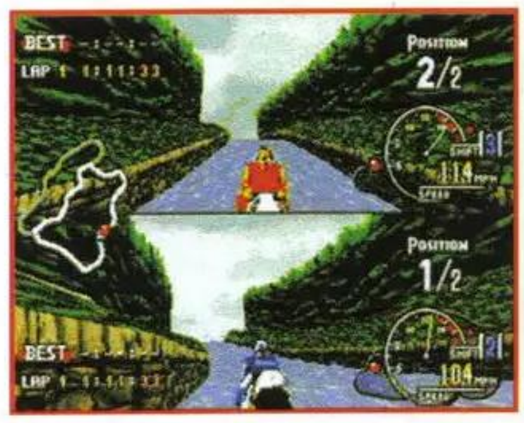
Son anda bir hata sonucu gerçek haber olamadı **Esotoria.** Adının garipliğindenmidir bilmem kadersiz başladı GameShowla ilgisi. Hele bi gelsin belki tanıtıp ödeşiriz.

Total Soccer Fifa 98 fırtınasında kendine sığınacak bir yer bulur mu bilmiyorum ama güzel grafikleri ile göze çarpıyor. Futbol hastalarını düşünürsek bayağı tutulacak gibi.

Bir rivayete göre NBA 98 den bile güzel olduğu söyleniyor. Ben pek inanmıyorum ama büyük de konuşmak istemiyorum. Ne de olsa Sega Saturn'de çok satmış bir oyun. Sega Sports bu, boru değil.

MANX-TT SUPERBIKE

Hiç unutmam, bir kaç ay önce dergiye konsol oyunları köşesi için kara bir kutu gelmişti: Sega Saturn. Hiç birimiz bu kara kutu hakkında fazla bir şey bilmiyorduk. Zaten bunun için bizler için bir kara kutuydu (sabahın sekizinde uykusuz uykusuz kötü espri yaptım, bir daha yapabilirim, dikkatli olun!). Neyse efendim. Aldık, inceledik, evirdik, çevirdik, kurduk. Şimdi "lafı uzatma da, nereye geleceksen gel artık birader" diyenleriniz olduğunu (hatta çoğunluğun fikrinin aynı olduğunu) bildiğimden, o dediğiniz yere geliyorum hızla. Eylül ayıydı. Her ay olduğu gibi iki oyun geldi yine. İşte bu oyunlardan bir tanesi Manx TT Superbike'tı. Ekim sayısının diğerlerinden bile geç çıkmasının sebebi işte bu oyundu. Güzel grafikleri, oynanabilirliğinin yüksekliği ve -belkide en önemlisi- "Amiga'daki Super Hang On'dan iyi motosiklet yarışı olmaz olamaz" kuralını bozan tek oyun olduğu için bizim gönlümüze taht kurmuştu. Ne tatlılar yendi, ne kolalar içildi bu oyun sayesinde bilemezsiniz. Hele "Ghost Rider" diye bir seçenek vardı ki akıllara ziyan. 2 modlu bir seçenekti: best lap ve last lap. Bu seçenek sayesinde yarışta ya en son turdaki ya da en iyi yarıştığınız turdaki siz (kendiniz) ile yarışıyordunuz. Daha önce hiç bir oyunda görmediğimiz bu özellik de bizi çok etkilemişti. Bilirsiniz kulağımız deliktir (küpe takarız da (kötü espri gelebilir diye uyarmıştım!)). Aldığımız bilgilere göre PC versiyonunda da aynı özellikler olacakmış. Uzun lafın kısası Manx TT Superbike gelir gelmez motorsiklet yarışı sevseniz de sevmeseniz de ya alınacak, ya alınacak!



NEWS

CAR HI-FI & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBİL MÜZİK SİSTEMLERİ DERGİSİ

türkiye'nin ilk ve tek oto müzik sistemleri dergisi çıkıyor...

HAZIR MISINIZ?!...

Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!...

SID MEIER'S GETTYSBURG!

Amerikan İç Savaşını duymayanınız sanırım yoktur. Mavi ve Gri, Kuzey ve Güney, daha bir çok film, dizi, kitap, oyun... Yabancı ülkelerin tarihini; kendi tarihimizden daha iyi biliyoruz. Öte yandan, bazı zamanlarda ve bazı durumlarda kendi tarihimizden korktuğumuz, unutmaya çalıştığımız hissine kapılıyorum. Herkes bazı şeyleri unutmaya, yok saymaya çalışıyor. Her gün yeni bir kişi olarak uyanmak mümkün mü? Milletinin geçmişini bilmeyenler ise onu tarif edebilirler mi?

Kendinizden, ailenizden, milletinizden ve tarihinizden utanmayın. Ve dış dünyaya bir de öylece bakın. Böylece sizden olmayanın, seni kültürel açıdan ham! yapması zorlaşır, belki de olanaksız olur. Bu sebeple, bu savaş oyununa göz atmadan önce al renkli sancağımızı, karada gemi yürüten, Sina çölünü yayan geçen, İstiklal Savaşında ayakkabısı olmadığı için çarıklarıyla savaşan dedelerimizi bir hatırlayın. Sonra da ne oynayacaksanız oynayın.

Sid Meier küçükten beri hayali olan bir oyun türüne sonunda ulaştığını belirtmiş oyunun kitapçığında. Kendisine küçük bir okul öğrencisiyken hediye edilen bir "İç Savaş" kitabında yer alan resimlere hayran olmuş. Pek çok kitabın aksine bunda savaş meydanları birer tablo gibiymiş. Bunun da ötesinde gerçek savaşta yer alan birliklerin de minik minik adamlar şeklinde özenle çizilmiş olması küçük Sid'i oldukça etkilemiş. Onca çabalardan, farklı oyunlardan ve sonunda da Civilization 2 den sonra böyle bir oyunu piyasaya çıkarmakla kendini ve namını tehlikeye attığının kendisi de farkında. Ama şunu söylemeliyiz. Bazen, çocukluk düşleri gerçekleştiğinde; kişiye diğer birçok şeyden daha fazlasını kazandırabilir. Sid Meier örneğinde olduğu gibi. Bence kendisi şu anda mutlu olmalı. Çünkü sonuç hiç de başarısızlık olmamış doğrusu. Kendi çapında, fazla sürmeyen, ancak kaliteli bir oyun.

İÇ SAVAŞIN SEBEBİ

Bilirsiniz, politikacılar vaadlerle gelirler koltuklarına. Amerika'da da durum böyle. Köleliğe karşı olduğunu açıklayarak seçimlere giren Abraham Lincoln, kölelere (dolayısıyla ucuz iş gücüne) ihtiyacı olmayan Kuzey eyaletlerinin (sonradan Union) desteği ile, kölelere ihtiyacı olan Güney eyaletlerine (sonradan Confederate) rağmen başkan seçilir. Durumdan hiç hoşnut olmayan eyaletler tepkilerini dile getirdiklerinde birlikten atılırlar (gereksiz ve sert bir tepki). Bu mantıkla düşünülürse Güney birliğine karşı hareketler ile savaşı Kuzey'in çıkardığı söylenebilir. Bana "Daha neler!" diyenler devamını dinlesinler. Aslında savaş sırasında Kuzey'e ait kabul edilen topraklarda köleliğin var olduğu eyaletler de varmış. Onları (bu benim tahminim: fazla bölünmüş olmamak için) birlikten çıkarmamış parlemento. Bunun da ötesinde, birlikten ayrılan eyaletler kendi topraklarındaki kalelere kendi askerlerini koymaya kalkınca "Hayır!" cevabıyla karşılaşmışlar. Hatırladığım kadarıyla güneyli Beauregard "malzememiz tükenmeden yerimizi teketmeyiz!" diyen kuzeylilere top ateşi açmış. Ve savaş da patlak vermiş... Aslında Güney kendisine yetebileceğini düşünmüş olmalı. Kuzey de tamamiyle haklı değil bu arada. Epeyce bir ukalalık etmişler. Gerçi ben de bu tür bir kölelik kurumuna karşı olan tarafta yer alırdım. Şu da var ki, kölelerin durumunun da anlatılandan daha karmaşık olduğu, vaktiyle okuduklarım arasında.

İç Savaş'ta Kuzey'in başkomutanı belirli aralıklarla değişmiştir. Ancak Güney başkomutanı Lee savaşın sonuna kadar ordunun başında kalmıştır. Bunun sebebi kendisinin o tarihlerde Amerika kıtasındaki generallerin en iyisi olduğunun her iki tarafça da kabul edilmesi. Kendisinin savaşta tam arada kalmış bir eyaletten geliyor oluşu, savaş başında her iki tarafın da kendi ordusunun başına geçmesi önerisiyle karşılaşmasına sebep olmuş. Hatta bazı Kuzeylilerin "keşke bizden taraf olsaydı!" demeleri bile vaki.

GETTYSBURG'UN ÖNEMİ

Savaşın bir döneminde Lee'nin ordusu Washington yakınlarına kadar sokulur. Nehir civarında geçen savaşın ardından Lee üç kolordusu ve süvari tümenleri ile güneye çekilir. Nehrin öte yanında Hooker yaklaşık yedi kolordu ile düşmanını bekleyedursun, Güney Süvari komutanı Stuart gizli bir harekatı açık etmemek için geceleri olması gerekenden fazla sayıda ateş yakmaktadır. Stuart'ın bazı beceriksizliklerine rağmen Lee'nin üç kolordusu Hooker'e durumu sezdirmeden nehrin batısındaki vadiler boyunca kuzeye doğru ilerleyerek, Kuzey topraklarına girerler. Amaçları ise olabildiğince at, yiyecek ve ayakkabı! bulabilmektir.

Çok geçmeden Hooker durumun farkına vardı, ancak bir süre sonra (nedenini bilmiyorum?) görevinden istifa etti. Yerine kendi emrindeki generallerden biri olan Meade getirildi. Bu arada Stuart piyadeleri takip etmek yerine günlerdir oyaladığı ordunun arkasından dolaşarak Lee ile buluşmaya karar verdiğinden (ki bunu bir seçenek olarak Lee kendisi Stuart'a söylemişti), Kuzeylilerin iç savaş tarihinde az rastlanır bir hızla (iki günde yayan 75 km. kadar) kuzeye doğru ilerliyor oluşlarını, Güney ordusuna haber veren olmadı. Gettysburg'a ayakkabı bulma ümidiyle gelen ilk Güneyliler ise karşılarında Kuzeyli süvarileri buldular. Her iki taraf da şaşkındı. İki ordu birbirine doğru yaklaşıyordu, ve Gettysburg ortada kalmıştı.

SAVAŞTA BİRLİKLER

Kuzeyliler bir alay kurulduktan sonra ona yeni eklemeler ve sayısını tamamlama yoluna gitmiyorlarmış. Bunun sebebi büyük bir ihtimalle, yeni gelen acemiler tarafından alayların tecrübe ve genel etkinliklerinin beklenildiğinden farklı çıkmamasını sağlamak olabilir. Gerçekten de üç dört muharebeye girmiş bir alayın, yeni kurulmuş bir başkasından çok daha fazla etkili olması yadırganmaz. Alaylarının kısa tarihçelerini öğrenen komutanlar da birliklerine uygun görevler yükleyebilir ve az çok ne kadar ateş altında kalabileceklerini kestirebilir. Bunun bir kötü tarafı, aslında içermesi gereken adam sayısının çoğunlukla altında bazen yarısından bile az adama sahip, irili ufaklı bir çok alayın ortada bulunmasıdır. Bu da çok güçlü olmayan tugayları ve tümenleri doğurur. Hatırlarsanız Lee'nin emrinde üç kolordu bulunduğunu söylemiştim. Onu karşılamaya çıkan Meade'de ise yedi (veya daha fazla) kolordu olduğunu söylemiştim. Aslında durum göründüğü kadar eşitsiz değil, çünkü Güneyliler tahmin edebileceğiniz üzere eksilenlerin yerine çekinmeden acemileri alarak alayların asker sayılarını alabildiğince tamama yakın tutmaya çalışmışlar. Bu da birbuçuk (bazen iki) Kuzey tugayının bir Güney tugayına denk olmasına yol açıyor.

Kuzeylilerin Gettysburg'a ilk ulaşan birlikleri süvariler. Savaşta Kuzey ordusunun süvarileri var ve kullanılabiliniyor. Ancak Güney süvarileri epeyce bir uzakta. Ben de oyunda görmedim ve kullanamadım. Gerçek savaşta süvariler pek çok farklı kullanım ve donanıma sahiptirler. Örneğin hafif süvariler genellikle at üzerinde dalkılıç vaziyette savaşırlar, bazen de kısa tüfek veya tabancalarını kullanırlar. Ağır süvariler hem hafif süvariler gibi, hem de az sonra anlatacağım atlı piyadeler gibi savaşırlar. Atlı piyadeler ise aslen yaya savaşma eğitimi almış, binekli askerlerdir. Bu oyunda da yalnızca bu türden atlılar var. Yani atlar sadece hızlı ulaşım durumunda bir işe yarıyor. Çatışma çıkınca hemen attan iniyorlar. Tekrar ata binmeleri ancak tugay komutanı, atından inmiş alayın yanındayken olabiliyor. Nedense!?

Toplara gelince, bu oyunda değişik çaplarda toplar mevcut. Savaşın geçtiği tarih itibarı ile iki türde top

mevcut. Napolyon zamanından kalma yivsiz toplar (sarı renkli olanlar) ve yeni yeni kullanılmaya başlanılan yivli toplar (kurşuni renkli olanlar). Yivliler daha uzak mesafelere hassas atış yapabiliyorlar. Bu sebeple de yalnız belirli tipte cephane atabiliyorlar. Yivsizler ise salkım mermiden tutun da yivlilerin attıklarına kadar değişik bir çok cephaneyi kullanabiliyorlar. Hedef hassasiyetlerinin olmaması gibi kötü bir özellik ise, yakın mesafede dağılan salkım mühimmatın dev bir çifte ile ateş edilmiş gibi etki yapması ile telafi oluyor. Hücum eden bir düşman birliği böylelikle biçiliyor. Her iki taraftan askerlerin, en çekindikleri toplar bu sarı olanlar.

SAVAŞIN GELİŞİMİ

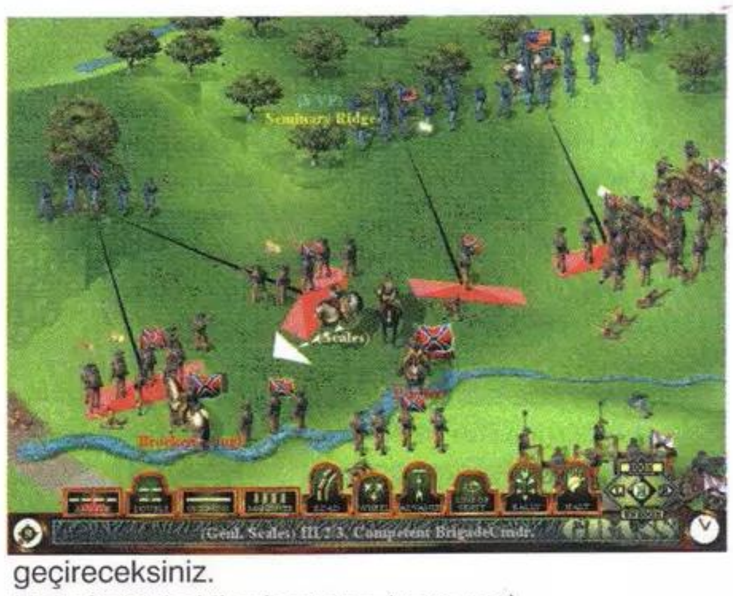
Savaş alanına önce Kuzey süvarileri (gariptir güneydoğudan) geliyorlar. Sonra Güneyliler kuzeybatıdan, sonra yine Kuzeyliler....bu böyle sürüyor. Kısmete, Kuzeyliler hep iyi konumlara Güneylilerden önce ulaşmışlar. Tepeleri tutmuş olan ve sayıca da bir miktar fazlası olan Kuzeyliler savaşın sonuna dek beceriksizce savaşarak büyük çatışmalar görene dek oyalanmışlar. Durum Güneylilerin lehine görünmesine rağmen..... Ne gereği var daha fazlasının.

OYUNA BAŞLAMA

Oyuna başladığınızda her iki taraftan bir ordunun hücumu resmi üzerinde sırasıyla 1-Play A Scenario, 2-Fight The Battle, 3-Try A Tutorial,4-Multiplayer Gettysburg, 5-Load Saved Game, 6-Exit seçenekleri çıkıyor. En sonuncusunu ve ondan bir evvelini anlatmamıza gerek yok. 4. seçenek ise LAN kullananları veya INTERNET meraklılarını ilgilendiriyor. 3. seçenek bol açıklama yazılı ve İngilizcesi olanların faydalanabileceği tatbikatları içeriyor. 1. ve 2. seçenekler en çok kullanılanlar. 1. sinde gerçek savaşta yeralmış veya değişikliklerle olması muhtemel birtakım farklı (ve uyduruk) çatışmalar yer alıyor.

ÇATIŞMALAR VE GÖREVLER

Çatışmalardan önce, komutanlar konuyu ve birliklerin konumlarını konuşarak ana amacı ortaya koyuyorlar. Hemen ardından savaş meydanı ortaya çıkıyor. Bir ses sırayla size çatışmanın ana hedefini, birliklerinizin konum, durum ve özelliklerini sıralıyor. Bundan sonra savaş başlıyor. Her çatışmanın bir ana hedefi var. Bunlar, genellikle tutulması gereken tepeler veya hatlar olmakta. Tepeleri tutmak hava savaş araçlarının ortaya çıkmasıyla önemini kaybetmesine rağmen hala bir savaşı kazanmanın ana adımlarından biridir. Bu oyun boyunca tepelere saldırmak veya elinizde tutmaya çalışmakla vakit



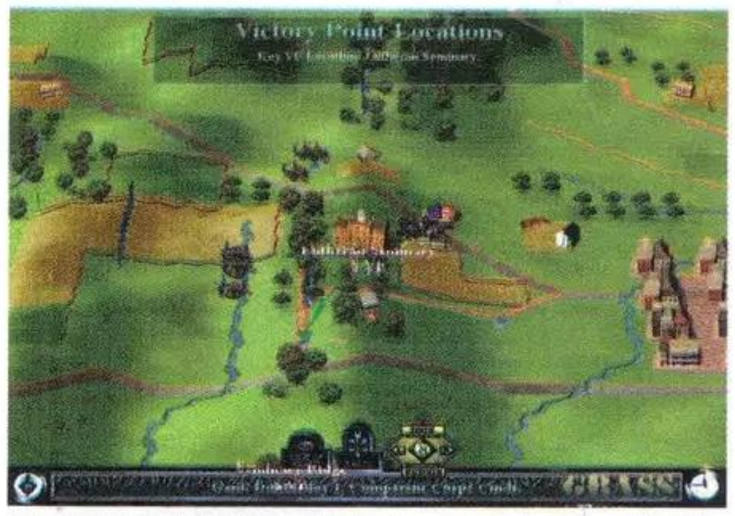
geçireceksiniz.
Hedefinizi teşkil eden tepe (veya yer) gösterildiğinde oraya dikkatlice bakın ve bir başkası ile karıştırmayın.

OYUNDA BİRLİKLER VE BİRLİKLERE EMİRLER

Başlar başlamaz gördüğünüz ekranda birçok minik şey olduğu dikkatinizi çekiyordur herhalde. Durumu fazla karıştırmadan açıklayalım. En altta o anda seçili olan birliğin, bağlı bulunduğu birlik, kaç adamı olduğu ve ne kadar tecrübeli olduğu yazılı olan bir çubuk bulunur. Bu çubuğun arkasında yer alan desen o birliğin, baktığınız anda ne tür arazinin üzerinde bulunduğunu belirtir. (Bkz. arazi durumu) Karıştıranlar çubuğun sağından okuyup öğrenebilirler. Çubuğun solunda ise birliğin moral düzeyini temsil eden kutular dizilidir (Bkz. moral kutuları). Dışarıda en sağda bir saat vardır ve üzerine basıldığında çatışmada o dakikaya kadar olan kayıpları gösterir. Dışarıda en solda bir pusula vardır ve yanıp sönmeye başladığında, ilginç bir gelişmenin olduğu cepheye hızla görüntüyü kaydırır. Çubuğun üzerinde seçili olan komutanın verebileceği emirler sırayla dizilirler. Emirlerin en sağında yer alan sarı renkli büyük baklava, görüntüyü yaklaştırma, uzaklaştırma veya bakış açısını çevirme işlerine yarar.
Oyunda idare ettiğiniz en küçük birlik bir alay olmakta. Alaylar diğerlerinden bağımsız en küçük topluluklar olarak savaş meydanında temsil ediliyorlar. Küçük bir bayrakları var ve emirler bu bayraklar seçildikten sonra (bayrak da böylelikle büyüyor) verilebilir. (Bkz. alay emirleri) Bu alaylar kendi tugaylarından bağımsız, alay bayraklarının seçilmesi ile emir verilebileceği gibi, kendi tugaylarına bağlı olarak "yanaşık düzen" tabir edilen şekillerde dizilip hareket ettirilebilirler. Bunu yapmak için tugay komutanını bularak onun bayrağını seçmelisiniz. Tugay komutanları daha büyük bayraklı olan beyaz atlı subaylardır. Bu durumda verebileceğiniz emirler de değişir. (Bkz. tugay emirleri). Tümenlere ise bütünüyle emir verebilmeniz oyunda olanaksız. Buna rağmen Tümen komutanlarını ortada dolaşırken görebilirsiniz (tugay komutanına benzerler ancak daha büyük bayrakları ve yanlarında bir de emir erleri vardır). Tümenlere emir verememenizin sebebi, onların emirlerinin çatışma öncesinde verilmiş kabul edilmesidir. Ancak tümen komutanlarının faydalı olabilecekleri başka durumlar da mevcuttur. Bunlardan birincisi çatışmanın arkasında bekleyerek rally emri ile kaçanları tekrar düzene sokmasıdır. İkincisi ise moral kutuları ile alakalıdır. Bir üçüncü fayda ise komutanların gözcü olarak kullanılabilmesidir. line of sight emri ile bu komutanın ne kadar uzağı görebildiğini şekilli olarak gözlemleyebilirsiniz. Herhangi bir tümen komutanını seçtiyseniz verebileceğiniz iki emriniz var zaten.

TUGAY EMİRLERİ:

Topluca bir tugayı hareket ettirmek için o tugayın komutanını seçip, sol düğmeye basılı tutarak gidilmesini istediğiniz noktaya kadar oku uzatın. Tugayın komutanı izlemesi için de emirlerin arasındaki düzenlerden birini seçin. Tugay varış noktasında o düzende dizili olmak üzere yola çıkar. Her bir alayın da varış noktasındaki yeri, bir dikdörtken ile, yüzünün dönük olduğu yön de bu dikdörtken içindeki ikizkenar üçkenin ucu ile gösterilir. Eğer bir tugay komutanı seçiliyse, altta sağdan sola şu emirler görünecektir:
Halt / Brigade Halt: İlerlemekte olan komutanı durdurur. Bir daha basınca bütün tugayı durdurur. Line of sight: Yukarılarda bir yerde açıklandı. **Advance:** Belirli bir mesafe boyunca bütün birlik yüzünün dönük olduğu yönde ilerler. **Wheel:** Tugay giderken ayarlanırsa, varış noktasındaki yönlenme belirlenir; dururken birliğin yüzü hemen yeni yöne çevrilir. Bunu yapmak için üç ok şeklinden birine (ki o ok sizi istediğiniz yöne daha kısa yoldan çevirebilecek olsun) üzerine basın.
Road (Düzen): Tugay ip gibi sıraya dizilir hızlıca gider. **Maneuver (Düzen):** Tugaydaki her alay, savaş safları oluşturur ama ard arda gider .Tatbikat düzeni yani. **Skirmish (Düzen):** Alaylar alabildiğince yaygın ve az aralık bırakacak şekilde yayılırlar. **Double (Düzen):** Birlikler savaş safları



oluşturarak ikili düzende ilerler veya dururlar. **Battle (Düzen):** Tam savaş düzenidir. Savunmada yoğun ateş gücü sağlar. Bu sıkışık düzen iyi süngü hücumu ve savunması sağlar.

ALAY EMİRLERİ:

Eğer bir alay bayrağı seçiliyse o alayı kendi başına hareket ettirebilirsiniz. Bu alay , tugay komutanından bu şekilde bağımsız hale gelerek, verilen tugay toplu emirlerinden etkilenmeyebilir. Onları tekrar tugaya dahil etmek için ayrıca ortaya çıkan attach emriyle dahil edebilirsiniz. Aşağıda sırasıyla sağdan sola alay emirlerini görmektesiniz.

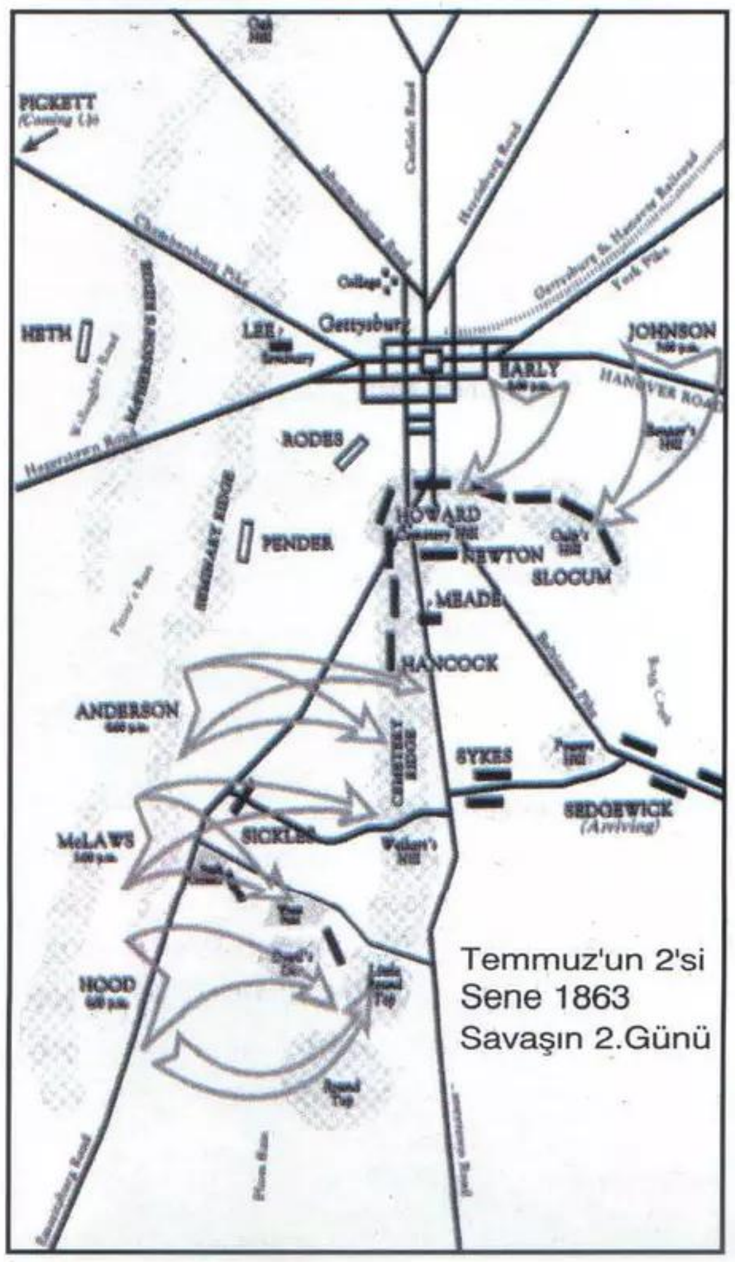
Halt: Alayı durdurur.
Retreat: Daha güvenli bir noktaya kadar hızlıca geri çekilmeyi sağlar. Bu sırada kayıplar artabilir.
Fall Back: Ateş ederek geri çekilme emridir. Daha güvenli ancak yavaştır.
Hold: Bulunulan noktayı mümkün olduğunca tutmayı emrtmek için. Bu emir yalnız tugay komutanı yakınlardaysa verilir.
Double quick: Askerlerin koşaradım ilerlemeleri sağlanır. Yorucu ve moral bozucudur.
Charge: Süngü hücumudur. Bu emri verebilmek için tugay komutanının yakınlarda olması gerekir.
Advance: Yukarılarda bir yerde açıklandı. **Wheel:** Yukarılarda bir yerde açıklandı. **Skirmish:** Yaygın bir şekilde dizilen alay, top ateşlerinden az etkilenir, ancak bir saldırıya uğrarsa çabuk dağılma eğilimi gösterir.
Column: Hızlı hareket etmeyi sağlayan bu düzen, bir çatışma anında çok faydasızdır.
Line: Tam savaş düzenidir. Sıkışık bir biçimde iki saf oluşturmuş bulunan piyadelerle yoğun ateş gücü sağlanır.

TOPÇULAR İÇİN İLAVE EMİRLER:

Auto target: Topçular hedeflerini kendileri seçerler.
Target artillery: En tehlikeli düşman topçusuna nişan alınır.
Target infantry: En yakın veya etkili düşman piyadesine ateş açılır.
Limber: Topları top arabalarına yükleyin.
Unlimber: Topları top arabalarından indirip ateşe hazırlayın.

(PULL DOWN) TABİR EDİLEN SEÇENEKLER:

Eğer imlecinizi ekranda en yukarı getirdiğinizde çıkan seçeneklerden bazıları çok işinize yarayabilir.



Mesela oyunda düşmanın askerlerine verdiği emirler duyulmuyor. Sadece boru seslerini dinleyerek bunları anlayabilirsiniz. En sağdaki Bugle Calls bu emirlerin çıkardığı boru seslerini dinlemenizi sağlıyor. Leaders seçeneği ile hangi komutanın nerede olduğunu görmeniz mümkün. Reports kısmından sırayla çatışmanın o ana kadarki durumu ile ilgili bilgi, çatışmadaki birliklerin düzeni (kutuların büyüklüğü birlikteki adam sayısını, yıldızlar birliğin tecrübesini, koyulaşmış kısımlar kaybedilen adamları, kırmızı kısım ise savaştaki bakıya tahammülün ne kadar azaldığını, bütünüyle grileşmiş kutu birliğin kaçmakta olduğunu ve alttaki kırmızı çizgi düşmana verdirdiği kaybı göstermekte), habercilerin mesajları (üstüne basınca ilgili birliğe görüntü gider), bütün bir savaşı oynuyorsanız o ana kadarki çatışmalar ve sonuçları ile bitmiş bir savaşın hızlı çekim temsilini görebilirsiniz. View'den ise savaşa farklı açılardan bakabilirsiniz. Game seçeneği ile sırasıyla o anki çatışma veya savaşı kaydedebilir veya yarım kalmış bir çatışma ya da savaşı yükleyebilirsiniz. Bunları takib eden seçenekler ile oyunun oynanış hızının ayarına ve başlarda ayarladığınız zorluk düzeyi ayarlarına da tekrar ulaşılabiliyor. Sonra haritadaki yazıların ne düzeyde bilgi vermesini isterseniz ona göre ayarlamalar yapabildiğiniz seçenek, ardından da oyunun oynanış kalitesiyle ilgili seçenekler geliyor. Bu seçenekler ile sırasıyla: Hareket ettirilen birliğin seçim şekli, sağ düğme ile haritanın mı ortalanacağı yoksa seçili birliğin gideceği yeri mi göstereceği (bu durumda ortalamak için shift-c veya auto scroll [kendiliğinden kayma] özelliğini kullanın), bayrakların birliklerin o anki gayretini mi yoksa bağıl gücünü mü göstereceği, yükseltilerin abartılması, ağaçların seyreltilmesi ve evlerin küçük çizilmesi, desenli veya kareli zemin seçimi, haritayı çevirmenin haritayı mı yoksa [camera]yı mı çevireceği (ne demekse?), imleç ile haritanın kaydırılıp kaydırılamayacağı, çatışma aralarında kısa görüntülü durum bilgilendirmelerinin yapılıp yapılmaması, bilgisayarın duruma uygun olarak o zamanların savaşlarıyla ilgili verdiği ipuçlarını açıp kapama, ayrıntılar ve hız arasındaki tercih, daha hızlı oynamak için az birlikli çatışmalar ve son olarak da ses ayarı yer almakta.

SÜVARİLER İÇİN ÖZEL DURUM:

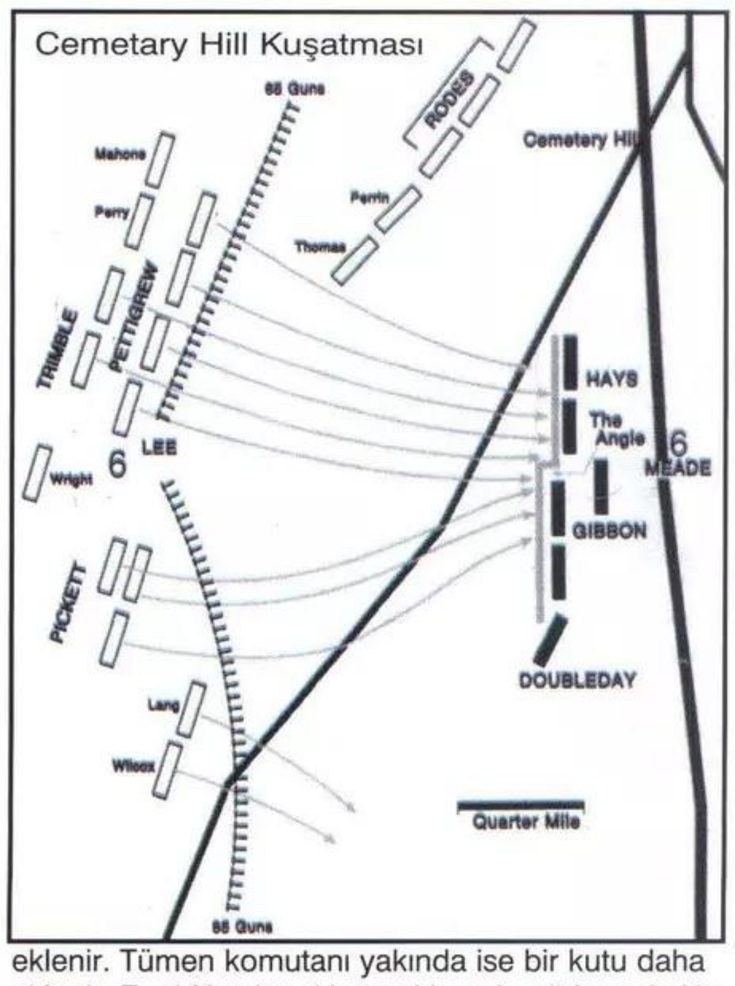
Süvarileri çatallı bayraklarından ve birlik isminden anlayabilirsiniz. Bunların yanına tugay komutanını getirin ve süvari alayına column (sıra) düzeni deyin. Nasıl? Şaşırdınız mı? İşte oyunda süvarileri ancak böyle görüyorsunuz. Bir çatışmaya girene dek veya siz düzenlerini değiştirinceye kadar böyle at üstünde kalıyorlar. Daha hızlı gidiyorlar.

SİPERLER VE ARAZİ DURUMU:

Askerleri kendi hallerinde bırakırsanız, orada bulundukları yerde ufak ufak barikatlar kurarak savunmayı güçlendiriyorlar. Hatta yeterince bekleyen bir birliğin dur! emri (halt) bir süre sonra (volley) yazılı ateş tut! emrine dönüşüyor. Bu emir bir kez seçilince yanıp sönmeye başlıyor ve ateş geçici olarak kesiliyor, silahlar dolduruluyor ve nişan alınıp bekleniyor. Hani ateşe başlamadan önce derler ya "düşmanın gözünün akını görene kadar bekle" diye, o kadar yaklaşmalarını bekleyip tekrar yanıp sönen emri seçin. Ayrıca arazi de sizin korunmanızda faydalı olabiliyor. Düşman ateşine karşı en korunaklı arazi bol bulunan kütük, kereste ve benzeri imkanlarıyla orman, hemen ardından meyve bahçeleri (orchard) ve kayalıklar geiyor. Tahmin edebileceğiniz gibi en korunaksız arazi çimenlik oluyor. Bu alanlardan az da olsa korunaklı olanlar morale olumlu etkide bulunuyor.

MORAL KUTULARI:

Bir birlik ne kadar tecrübeli ise moral kutuları başlangıçta o kadar fazla olur. Bu kutuların yanına bazı kutular belirli durumlarda eklenir. Eğer bir birliğin sağında, solunda ve arkasında kendi tarafından birlikleri varsa, moraline yeni kutular eklenir. Korunaklı arazide ise bir kutu daha eklenir. Eğer tugay komutanı yakında ise bir kutu daha



eklenir. Tümen komutanı yakında ise bir kutu daha eklenir. Eee! Kutular eklene eklene ip gibi uzadı. Ne işe yarıyor? Bir birlik savaş sırasında ateş altında kaldıkça, yoruldukça ve tehlikeli emirler alınca (durup dururken süngü hücumuna geçmek gibi) morali düşer. Deminden beri anlattığımız kutular toplam morali oluşturur. Her hasar bu kutuların oluşturduğu çubuk üzerinde ilerleyen kırmızı bir çizgi şeklinde gösteriliyor. Bu çizginin sona gelmesi demek birliğin haşat olması demek oluyor. Bu sebeple ya moral kutuları fazla olacak şekilde birliklerinizi dizin, ya da morali düşen birliklerinizi geri çekin.

OYUN İLE İLGİLİ GÖRÜŞLER:

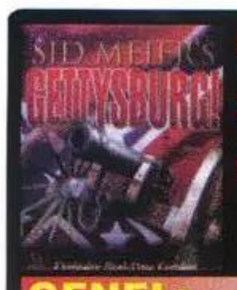
Şunu söyleyebilirim ki, Sid Meier bu bilgisayar piyasasında belirli bir düzeyde kaliteyi ifade ediyor artık. Belki de pek çok kişi sadece onun adı da geçiyor diye bu oyunu alacaktır. Böyle bir tavır (sadece Sid Meier için değil başkaları için de geçerli) oyunu alan kişi açısından tehlikeli. Oyunlar beklediğiniz gibi çıkmayabilir çünkü. Ancak bu oyun kendisini kurtarmış. Şunu söylemeliyim ki aslında benim beklediğimden iyi çıktı. Başkası beğenmeyedebilir.

Kısaca söylemek gerekirse oyunun en büyük özelliği ki bu diğer pek çok oyunda yok, sizi savaşın havasına sokması. Top sesleri, askerlerin harala gürelesine karışan komutanların emirleri, silah sesleri, zaten akıcı olan oyuna bir başka hava veriyor. Hatta o kadar kendinizi kaptırabilirsiniz ki emirleri Türkçe bir de kendiniz tekrarlayabilir, süngü hücumlarını "Allah, Allah, Allah!" diye başlatabilirsiniz. O kadar iyi yani. Bir de şu var ki Sid Meier'in aşağı yukarı, şimdiye kadar hiç beceremediği oyunun zorluğu durumu, bu oyunda düzelir gibi olmuş. Eskiden, kolay düzeyler çok kolay, zor düzeyler de (saçmalayacak kadar) çok zor oluyordu.

Gelgelelim bir de dertli yanları var. Örneğin birsürü çatışmalı tek savaş gerçekleşiyor oyunda. Üretim, ilerleme, savaşın başı, sonu, vesaire mevzuları hiç beklemeyin. Birliklerin hareketlerini gösteren oklar ve kutular çok kullanışlı ancak manzarayı acayip bozuyor. Topçulara nişan aldırtmak bir hayli güç (söylemediysem söyleyeyim, aynı hareket eder gibi hedefi gösterin, ancak arada T tuşuna basın. Ben denedim ama beceremedim.) hatta olmadı. Savaşın ölçeği sık sık değişiyor. Bir ara bir tugay ile uğraşırken, diğer çatışmada bir bakıyorsunuz bir tümen komuta ediyorsunuz. Bir de süvarilerin durumu var. Oyunda yalınkılıç süvariler yok. Başta da bahsetmiştim galiba. Bu da bir eksik bence, ya da o savaşta yoktu bunlardan. Her neyse.

Savaş oyunlarını sevenlerin bir bakmaları gereken oyunların arasına, bu oyun da eklendi bence. Askere gitmeden önce açıkladığım son oyun da bu oluyor. Bu sebeple hepinize kaliteli bir oyun ile veda ediyorum. Allahaısmarladık!

Levent Göçer



FİRMA: FIRAXIS
TÜR: STRATEJI
SİSTEM: Pentium 75 / 16 MB RAM / 1 CD 22MB HARDISK
GENEL: %92

UYGAR
ELEKTRONİK
"YILLARIN TECRÜBESİ"

TEKNOLOJİNİN GERİSİNDE KALMAYIN!

DVD-ROM DRIVE'LARDAKİ UYGUN FİYATLARIMIZ VE DVD FİLMLERİNDEKİ ÇEŞİTLERİMİZ GÖZLERİNİZİ KAMAŞTIRACAK!!!

UYGAR TOP TEN

1- MONKEY ISLAND3
2- JEDI KNIGHT
3- DARK REIGN
4- RIVEN
5- CHAMP. MAN.'98
6- R.A. AFTERMATH
7- BROKEN SWORD2
8- PANZER GENERAL2
9- LANDS
10-STARTREK S.F.ACADEMY

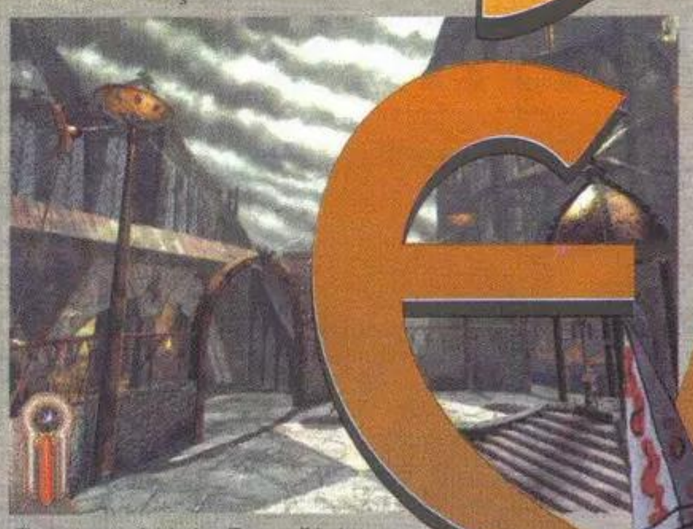
SONY PLAYSTATION TÜM OYUNLARI ve TÜM SARF MALZEMELERİ...

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

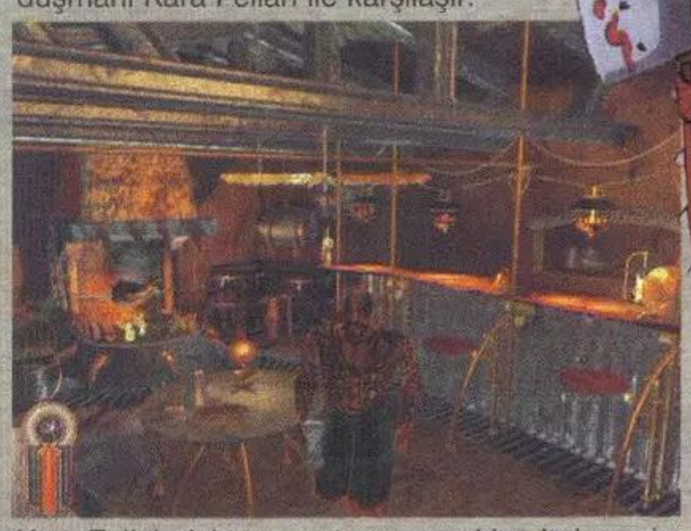
BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO:28 (GİRİŞ KATI) KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95

İlkel çağların yenilmez savaşçısı Ko-Man yedi denizin en belalı korsanı Kara Fellah'a karşı girdiği savaşta yolunu kaybeder ve kendini Pantara şehrinin lağımlarında bulur.

Panara şehrinde orman kanunları geçerlidir. Ko-Man hayatta kalmak için güçlü olmak zorundadır. Güçlü olmak ve hasmını bulmak için şehrin üst kısımlarına çıkar.



Patata şehrinin Beyoğlu'su sayılan meydana gelir ve canı biraz fingirdemek ister. Etrafı araştırır ve damsız girilen bir bar bularak neşeyle içeri dalar. İçerde en büyük düşmanı Kara Fellah ile karşılaşır.



Kara Fellah, içince sapıtan ve ayakları kokan pis bir heriftir. Barda milletin manitasına sarkarken birden karşısında Ko-Man'ı görür. Kara Fellah hemen kılıncını çekerek kahramanımızın üzerine yürür. Ko-Man da kimerya çeliğinden kılıcını çekip Kara Fellahı doğrar ve köpeklere yem yapar.

DARK EARTH

Son zamanlarda oynayacak güzel bir oyun bulamıyorsanız size çok güzel bir haberim var. Bir çok kişinin sabırsızlıkla beklediği Microprose'un son bombası Dark Earth en nihayet çıktı. Alone in the Dark ve Estatica serisi tarzında olan oyunları sevenleri tatmin edecek düzeyde olan DE benzerleri gibi bol bol arcade değil, tam tersine arcade ve adventure dozajının çok iyi dengelenmesinden oluşmuş. Yani beyinsizce sağa sola koşturup aptal puzzle'lar ile uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz. Bu sefer yönettiğimiz karakter genç bir Guardian of Fire olan **Arkhan.** Basit bir guardian iken başına gelen olaylar Arkhan'ı oldukça uzun, zor ve tehlikeli bir maceranın içine atıyor. Tam açıklamaya geçmeden önce size oyun hakkında bilmeniz gereken bir takım şeyler söylemek istiyorum.

❍ Hikaye içindeki tüm karakterlerle birden fazla kez konuşun. Çünkü ilk konuşmadan sonra değişik şeyler çıkabiliyor.

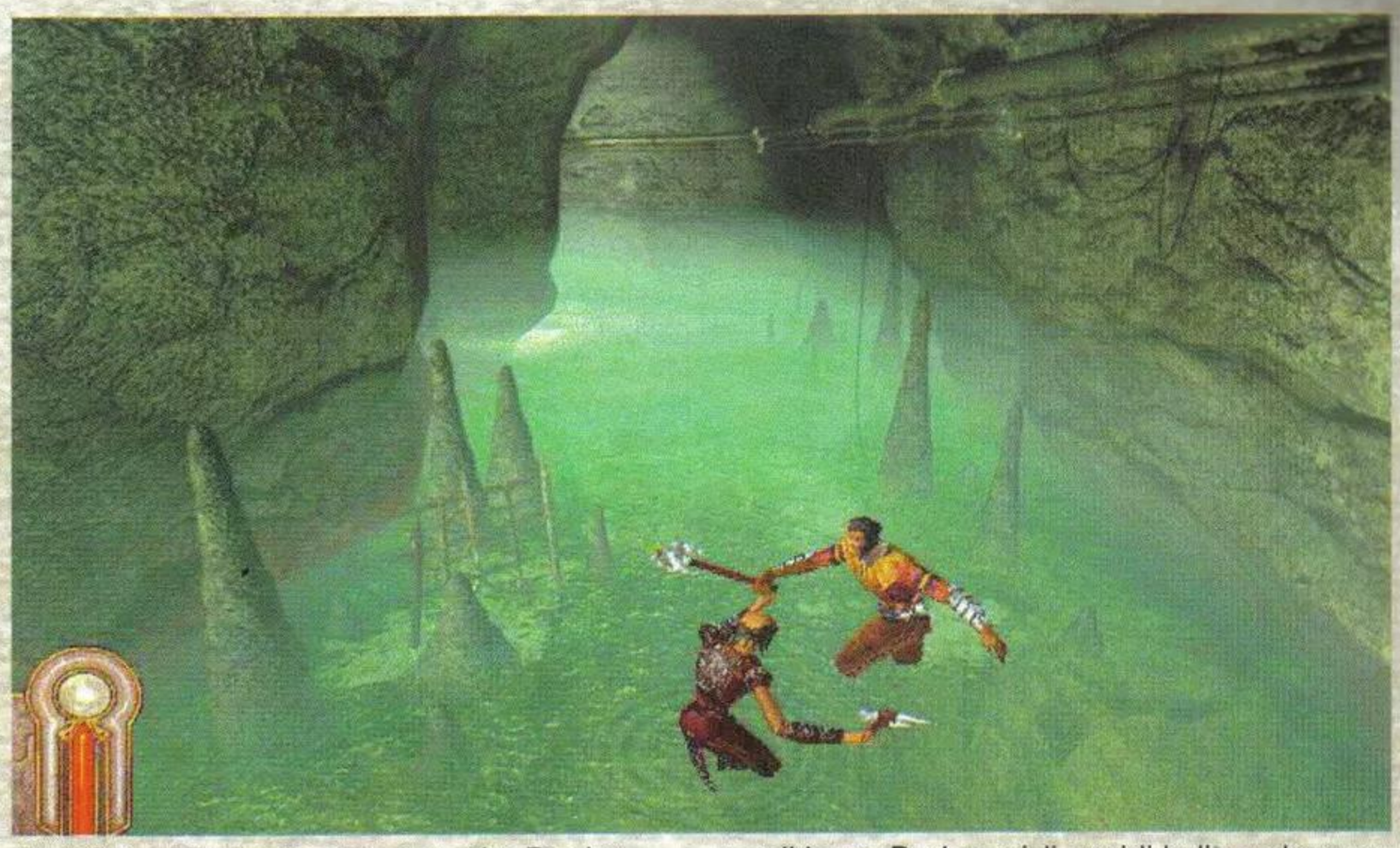
❍Bütün mekanlarda her tarafını inceleyin işinize yaracak eneji objeleri bulabilirsiniz.

❍Öldürdüğünüz bütün karakterlerin üzerlerine bakmayı sakın ihmal etmeyin. Bunlardan değişik objeler ve silahlar çıkıyor. ❍Ekranın sol alt tarafındaki gösterge enerjimizi temsil ediyor. Bunu doldurmak için yiyecek bulmalısınız ya da kendi kendine dolmasını beklemelisin ama bu çok yavaş oluyor.

❍İnventory ekranına geçmek için backspace tuşunu kullanın. Buradan ayrıca silahta seçebilirsiniz. Herhangi bir objeyi elinize almak için o objeyi bu ekrandaki sağ üst köşede bulunan el ikonunun üzerine sürükleyin. Objeyi inventory'e geri bırakmak için de aynı objeyi tekrar sürükleyin.

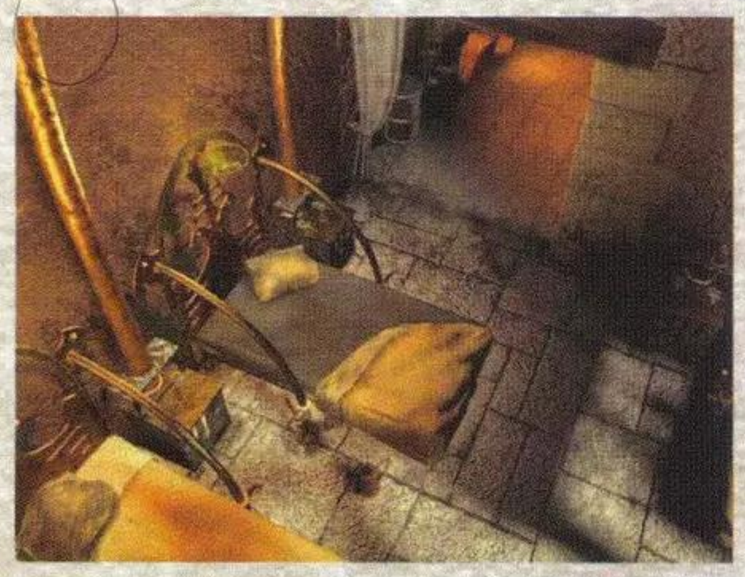
❍Arkhan'ın üç değişik karakteri var bunu sol alt köşedeki enerjinin üzerinde bulunan yuvarlağın renginden anlayabilirsiniz. Beyaz renk: normal karakterde olduğunuzu, siyah renk: agresif {sinirli} karakterde olduğunuzu ve kırmızı renk: kavgacı karakterde olduğunuzu gösterir. **Tab** tuşu normal ve agresif modlara geçmeyi **C** tuşu ise dövüşçü {combat} moda geçmenizi sağlar. 7. Save olayı biraz değişik. Oyunu save etmek için duvarlardaki Sun God amblemlerini kullanmalasınız. Zaten yazımda save yerlerini parantezler içinde belirttim. Oyuna Guardian of Fire binasındaki odanızda başlıyorsunuz. Uyandıktan sonra Kalhi ile konuşun {konuşmak ve herhangi bir action yapmak için space tuşunu kullanın}. Yatağın yanındaki masanın üzerinde bulunan et parçasını alın {bu enerjinizi arttırmaya yarar şimdilik yemesenizde olur}. Aşağı doğru devam edin ve kılıcınızı alıp üniformanızı giyin {ilk save yeri duvarda}. Kapı çalmaya başlayacak. Dışardan birisi sizi çağırıyor. Bu Zed. Kapıyı açıp dışarı çıkın. Zed ile konuşun. Onu takip edin. Merdivenlerden yukarı çıkıp training salonuna geliyorsunuz. Burada Zed ile kılıç dövüşü yapabilirsiniz {combat mode'a geçmek için C tuşunu kullanın}. Sıkılınca combat mode'dan çıkın. Training salonunu terk etmeden önce Zeyna kılıklı savaşçı {Captain Phedoria} nin oradaki baltayı almayı ihmal etmeyin. Buradan çıkın ve merdivenlerden aşağı inin. Kapıdaki nöbetçinin yanına gidip konuşun. Nöbetçi izin verince içeri girin. İçerdeki adamın adı Dhorkan. Bu herif sizin bir nevi amiriniz durumunda. Onunla konuşunca size bir takım emirler verecek. Konuşma bitince dışarı çıkın. Merdivenlerden aşağı inin ve buradaki iki adamla {Garu ve Teskan} konuşun. İleri doğru devam edin {buradan dışarı çıkmadan sağ tarafta save yeri var}. Unutmadan bu binanın ismi Guardian of Fire Building. Dışarı çıkın ve sola dönün. Burada babanız ve Lory'nin konuşmalarını duyuyorsunuz. Konuşmalar bitince kontrol bize geçiyor tapınağa girin. İçerideki nöbetçi ile konuşun. Nöbetçinin yanındaki diğer kapı bizim nöbet yerimiz. Burada nöbet tutmaya başlayın. Bir süre sonra içeriden sesler gelecek. Hemen kapıyı açıp içeri dalın. O da ne ! Bir takım barbarlar içeride rahibleri doğruyor. Çıkan demoyu izledikten sonra ilk dövüşünüze hazır olun {C tuşuna basın}. Demoda hain barbar bize bir tür kezzap atıyor ve tipimizi yamultuyor. Kendimizden geçtikten sonra gözlerimizi hastanede açıyoruz. Bizi

gören gardiyan tırsıp baltasını çekiyor. Onu yumruklarınızla alt edin. İşini bitirdikten sonra içeri Thanandar giriyor. Onunla konuşun. Konuşmadan sonra ölü gardiyanın üzerinden {space tuşu ile} baltasını alın. Sağ taraftaki kapıdan dışarı çıkın. Sol taraftaki kapıdan içeri girin. Burası babanızı evi. Rylsadhar {babanız} ile konuşun. İçeri Kalhi girecek onunla da konuşun. Babanız gidince yatağın altındaki kağıdı alın. Duvarda bulunan kilidi inceleyin ama şimdilik onunla işimiz yok. Rafları inceleyin. Bir flask bulacaksınız onu alın. Burada işiniz bitti. Dışarı çıkın ve merdivenlerden yukarı doğru devam edin. Rahibin konuşmasına şahit olacaksınız. Konuşmadan sonra tapınağa girin. Daha önce dövüştüğünüz odaya girin {buradaki duvarda save yeri var}. Bu odadaki merdivenlerden yukarı çıkın ve soldaki kapıdan girin. Burası bir kütüphane. İçerideki yaşlı adamla konuşun. Yaşlı adamın sol tarafında kalan kitabı okuyun. Kitabın sağ tarafında bir mekanizma var. Onu açmak için babanız evinden aldığınız kağıdı kullanın. Mekanizma çalışınca bir çekmece açılıyor. Çekmecedeki metal tabakayı alın. Çıkmadan önce kapının sağ tarafındaki şeyden CD benzeri aleti alın. Burayı terk edin ve ana salona geri dönün. Dev teleskobun yanındaki merdivenlerden yukarı çıkın. Az önce almış olduğunuz metal plakayı buradaki mekanizmada kullanın. Aşağı inin ve sol taraftaki kolu çekin. Çıkan ufak demoyu seyredin. Tapınakdaki diğer odaya girin. Burada dev bir kristal var. Kristalin önündeki kırmızı noktayı inceleyin {bir şeyler eksik gibi}. Tapınaktan çıkın ve Guardian of Fire binasına gidin. İçeri girince hemen save edin. Garu ve Teskan ile konuşduktan sonra merdivenlerden yukarı çıkın. Dhorkan'ın kapısındaki nöbetçiyi öldürüp içeri girin. Dhorkan ile konuşduktan sonra dışarı çıkın. Koridorun diğer ucuna gidin {merdivenlerin olduğu taraf}. Buradan dışarı çıkın. Sağ taraftaki kapıdan girin. Burası hapishane. Merdivenlerden aşağı inin ve gardiyanı haklayın. Üzerinden anahtar ve baltayı alın. Anahtar yardımı ile sağ tarafdaki hücreyi açın {hücreye girmeden sağ tarafta save yeri var} Kalhi'yi kurtarın ve onunla konuşun. Dışarı çıkın {Kalhi artık sizi takip edecek}. Geldiğiniz yollardan geri dönüp merdivenlerden aşağı inin buradaki nöbetçiyi temizleyin ve silahını alın. Çıkmadan önce save edin. Guardian of Fire binasından çıkın. Meydandaki asansöre gidin. Kalhi asansöre bindikten sonra buradaki gardiyanıda marizleyin {yalnız dikkat edin bu seferkinin silahı var} gardiyandan silahını alın ve asansörden aşağı inin. Kalhi'yi takip edin. Danrys'ın yanına geliyorsunuz. Onunla konuşun. Masanın üzerindeki ufak baltayı alın. Dışarı çıkın. Buradaki tekerlekli sandalye benzeri bir şeyin üzerinde bulunan adam ile konuşun. Bu ekranda diğer tarafta yerde bulunan metal parçasını alın. Asansöre gelin ve yukarı çıkın. Thanandar'a gidin {babanızın evinin yanındaki yer}. İçerde oyunu save edin. Thanandar'ın bulunduğu odaya geçin. Onunla konuşun. Konuşma bittikten sonra ona saldırın odadaki diğer gardiyan ve onu öldürün. Öldürdükten sonra Thanandar'ın üzerindekileri alın. Bu odadaki masanın üzerinde bulunan bıçağı ve flask'ı {yeşil renkte birşey} alıp dışarı çıkın. Merdivenlerden yukarı çıkarak tapınağa girin. Dev kristalin bulunduğu odaya geçin. Kristalin önündeki kırmızı deliğe Thanandar'dan aldığınız anahtarı sokun. Açılan gizli geçitten geçin. Buradaki ışık kaynağına dokunun ve kristala geri dönüp anahtarı geri alın. Şimdi tapınaktan çıkarak asansöre gelin ve tekrar aşağı inin. Asansörün ordan aşağı devam edin {burada save yeri var}. Save yerinden sağa devam edin ve buradaki kapıdan girip köprüden geçin. Bara girin buradaki oryantel şovu seyredin. Dansözün peşinden odasına gidin ve onunla konuşun.



Ona CD şeklinde olan aynayı verin. Bardan çıkın. Soldan devam edin. Burada oyunu save edin ve sağa devam edin. Buradan bir meydana geliyorsunuz. Sağ tarafa devam ederseniz bir gemi göreceksiniz ama buraya girmeniz şart değil. Eğer gireceğim derseniz içeride japon samurayına benzeyen Armar isimli bir adam var onunla konuşunca Yang oyununda kendisini yenerseniz size bilgi vereceğiniz söylüyor. Oyunu oynamak için ona herhangi bir silah vermelisiniz. Ama oyunu bitirebilmek için Yang oynamanız şart değil {ben şahsen Armar'ı yenemedim çünkü herif çok iyi oynuyor}. Herneyse eğer gemiye girmeden devam edeceksiniz meydandan devam edip iskeleden suya düşün. Sağ taraftaki tünelden girin. Buradan devam edip iki adamı da öldürün. Merdivenlerden yukarı çıkın {burada save yeri var}. Merdivenlerden aşağı inip demoyu seyredin. Sonra karşınıza çıkan adamı alt edip devam edin. Geldiğiniz meydandaki iki gardiyanı bertaraf edin. Eğer onlara yenilirseniz sizi kafese tıkıyorlar ve bütün silahlarınız yok oluyor. Burdan çıkmak için TAB tuşu ile agresif moda geçin ve kapıyı kırıp açın. Buradaki gardiyanı yumruklarınızla saf dışı edin. Onun üzerinden silah ve anahtarı alıp biraz önce sizi yenen iki gardiyanı haklayın. Eğer iki gardiyanı yenilmeden öldürürseniz yine kafesin oraya gidin ve buradaki gardiyanı temizleyip üzerindekileri alın. Anahtarı alıp diğer taraftaki kapıyı açın ve hücreye girin. Buradaki demoda Zed ile konuşuyorsunuz. Zed değişim geçirip bir yaratığa dönüşecek. Sıkı bir kavgaya hazır olun ve onun işini bitirin. Etrafı araştırıp Zed'in tabancasını bulun. İki gardiyan ile dövüştüğünüz meydana gelin ve varillerin oradan metal gemi bulup alın. Daha sonra buradan sol tarafa doğru ilerleyip içerdeki iri yarı herifi de haklayın. Üzerinden anahtar ve silahını alın. Anahtar yardımıyla bu odadaki ufak kutuyu açıp Sordos'un yazıtlarını alın. Ayrıca yine bu odada etrafı araştırıp yiyecek bulabilirsiniz. Şimdi kanallara geri dönüp buradan şehre dönün. Asansörü kullanıp yukarı çıkın ve Guardian of Fire binasına girin. Üst kata çıkın ve Dorkan'ın odasına gelin. Kapıda Captain Phedoria {zeyna kılıklı} var. Ona Sordos'un yazıtlarını gösterin. Dorkan'ın ne mal olduğu ortaya çıkıyor. Phedoria ile beraber Dorkan'ın odasına giriyorsunuz. Sizi görüp panikleyen Dorkan gizli geçidi kullanıp kaçıyor. Dorkan kaçınca masasının üzerini araştırın bir bıçak ve vial bulacaksınız. Dorkan'ın kaçtığı gizli geçide gelin ve sol taraftaki ufak delikte az önce almış olduğunuz bıçağı kullanın. Kapı açılınca içeri dalın ve devam edin. Alt şehre çıkacaksınız. Şimdi kanallara giden yere gelin ama bu sefer suya girmeyin. Üst taraftaki kapıdan girin. Burada Kalhi'ye bir adamın saldırdığını görüyorsunuz. Hemen müdahele edip lavuğu haklayın. Kalhi ile konuşun. Kalhi gidince adamın üzerindekileri alın. Bu ekrandaki büyük demir kapıya gidip sol tarafındaki slotu inceleyin. Şimdi asansöre binip tekrar yukarı çıkın {buralarda hep cd değiştiriyorsunuz :(}. Tapınağa gidin. Burada öldüğünü sandığımız Thanandar çıkıyor karşımıza ama tipi biraz kaymış. Konuşmadan sonra bize bir tane indirip gidiyor. Kendinize gelince daha önce burada kullandığımız geçitten geçerek aşağı inin. Burada Arkhan babasının ölümüne şahit oluyor ve intikam yemini ediyor {her ne kadar adam kömür olsada güzel demo seyredin derim ben}. Yukarı çıkınca Lory ve Phedoria ile karşılaşıyorsunuz onları takip edin. Lory ile konuşun. Size crystal key in ilk parçasını verecek. Lory ile konuştuktan sonra tapınaktan dışarı çıkın ve demoyu seyredin. Şimdi kuleye gidin {burası tapınağın hemen yanındaki daha önce giremediğiniz bina}. Kapıdaki nöbetçi ile konuşun. Adam bizi içeri bırakmıyor. Mecburen öldürün ehe ! İçeri girince asansörü kullanıp yukarı çıkın. Buradaki iki adamla konuşun ve proje ile masanın üzerindeki mermiyi alın. Kuleyi terk edin ve asansör ile aşağı inin.

Slotlu kapıyı hatırladığınız sanırım hani Kalhi'yi kurtardığımız yer heh işte oraya gidin. Darkan ile karşılaşıyorsunuz. Kılıcını çekip size saldıracak. Sizinde eliniz armut toplamıyor tabi ki hemen silahınızı çekip işini bitirin. Darkan'ı öldürünce üzerini araştırın ve herşeyi alın. Kapıdaki slota gelin ve Darkan'ın üzerinden almış olduğunuz plate'i slotta kullanıp içeri girin. Etrafa bakın. Girdiğiniz kapının hemen yanındaki yerden ne olduğunu anlamadığız bir alet alacaksınız. Onu alıp buradan çıkın. Yan taraftaki merdivenlerden yukarı çıkıp devam edin. Burada save edin. Şimdi surların tepesindesiniz. Sola doğru devam edin. Dövüşen iki adam göreceksiniz. Siyah olana saldırın ve onu öldürün. Diğeri bizden tarafta. Bu adamla konuşunca size helmet'ini verecek. Şimdi Danrys'a gidin {tamirci} ona ne olduğunu anlayamadığımız aleti ve crystal anahtarın elinizdeki parçalarını gösterin. Danrys bu garip aleti master of oil diye birine göstermenizi söylüyor {bu arada eğer kuleden almış olduğuz projeyi Danrys'a verirseniz size özel bir silah yapıyor olmalı. Ben hiç denemedim isterseniz siz bir deneyin}. Şimdi asansörü ile yukarı çıkın ve kuleye gidin. Yukarı çıkıp buradaki iki adamla tekrar konuşmayı deneyin ama işe yaramıyor. O zaman onlara bir oyun oynayalım. Daha önce almış olduğunuz projeyi buradaki ateşin üzerinde kullanın. Tırsan adamlar bülbül gibi şakımaya başlayacak. Konuşmadan sonra Lory'nin bize vermiş olduğu crystal key'in parçasını gösterin. Onlardan da bir parça alacaksınız. Kuleden çıkın ve asansörle aşağı inip Danrys'a gidin. Almış olduğunuz bu ikinci parçayı Danrys'a gösterin. Buradan çıkın ve kanallara gidin. Devam edip merdivenlerden yukarı çıkın ve burada oyunu save edin. Merdivenlerden aşağı inin merdivenlerin yanındaki boşluğa gelin. Elinizdeki hurdalıkdan aldığınız demir, helmet ve Thandar'ın odasından aldığınız flask karışımından oluşmuş dalgıç giysinizi giyerek suya dalın. Suyun altında kalan oksijeninizi ekranın sağ alt tarafında kalan göstergeden anlayabilirsiniz {endişe etmenize gerek yok fazlasıyla yetiyor.} Arkhan merdivenlerden inince sol tarafa doğru devam edin. Buradaki su yaratığını öldürün ve yukarıdaki kapıdan girin. Devam edin ve merdivenlerden çıkın. Artık dış dünyadayız. Buradaki iki yaratığı öldürün. İkinci yaratığın olduğu ekranda arka taraftan dolaşarak büyük girişi gelin. Buradan devam edin gölet gibi bir yere geleceksiniz. Göletden çıkan yaratığıda haklayın. Yaratığın çıktığı ekranda dikkat ettiyseniz sağ alt köşede bir yerlerde yeşil renkte kayalar var bu kayalar üzerinde Danrys'ın masasından aldığınız ufak baltayı kullanın ve bir kaya parçası koparın. Merdivenlerden yukarı çıkarak devam edin. Yukarda bir yere geleceksiniz burada Leona ile konuşun {save yeri var}. Evin diğer kapısından çıkın ve geldiğiniz yolları kullanıp geri dönün {suya dalmadan önce dalgıç giysinizi giymeyi sakın unutmayın}. Danrys'a gidin Danrys'a almış olduğunuz yeşil kayayı verin. Size motoru çalıştırmanızı söyleyecek. Arka tarafa geçin ve buradaki kolu indirin. Motor çalışacak ve Danrys bize anahtarın eksik olan kısmını yapıp verecek. Buradan çıkın ve asansörü kullanıp yukarı gelin. Arkhan'ın babasının evine gelin. Hatırladıysanız burada bir kilit vardı işte onu açmanın vakti geldi. Elinizdeki crystal key'i kullanın ve kapıyı açıp içeri girin. İçerde yerdeki kağıdı ile masanın üzerindeki bir takım şekiller çizili diğer kağıdı alın. Ayrıca agresif moda geçip {tab tuşu} buradaki teleskopa bakın. Teleskop yerinden oynayınca bir anahtar bulacaksınız bunu da alıp buradan çıkarak tapınağa Lory'nin yanına gidin. Ama o da ne yaratıklar Lory ve Captain Phedoria'yı öldürmüşler. İntikam duygularınızı sonraya saklayın. Odadan dışarı çıkınca buradaki yaratıkla dövüşün. Tapınaktan çıkınca Guardin of Fire binasına gidin. İçeri girince gardiyanların konuşmalarını duyacaksınız. Bir tanesi mermi almak için yukarı çıkıyor. Giriş kısmında oyunu save edin. Buradaki gardiyanın tüfeği var o yüzden ondan kaçarak hemen merdivenlerden yukarı çıkın. Oyuna başladığınız odaya gelin. Burada Kabak ve yaralı asker ile konuşup dışarı çıkın. Koridorun diğer tarafına gidin {hapishaneye giden yol}. Dışarı çıkın bu sefer hapishaneye değil diğer taraftaki kapıya girin. Girişte yerdeki sarı şeyleri {ismini şimdi hatırlıyamıyorum} ve raftaki metal plakaları alın. Merdivenden yukarı çıkın. Master of oil mi ne işte o herif burda. İlk önce sizden korkuyor ve konuşmuyor. Combat moda geçin ona bir kere saldırın. İyice korkan adam konuşmayı kabul ediyor. Ona ne olduğu anlayamadığınız aleti verin. Odadan dışarı çıkın ve bir süre bekleyip tekrar girin. Konuşunca bizden Delia'yı {bardaki dansöz kız} kendisine getirmemize karşılık aleti tamir edebileceğini söylüyor. Adamın tipine bakıp Delia'nın bu herifte ne bulduğunu anlamaya çalışmadan teklifi kabul edin ve odadan çıkın. Şimdi oyuna ilk başladığımız odanın oraya gelin. Bu kapının tam karşısında bir kapı daha var. Oradan mermi almamız gerek ama içerde az önce mermi almaya giden silahlı gardiyan var. Elinizdeki mevcut ateşli silahlardan birini ayarlayıp içeri girerek gardiyanı hemen temizleyin. Bu odadaki alete daha önce almış olduğunuz metal plakaları atıp mermi olarak geri alın {aslında buraya girmesenizde olur ama ilerde mermi lazım olacak o yüzden siz girin}. Şimdi aşağıdaki nöbetçiye yakalanmamak için Dhorkan'ın odasındaki gizli geçidi kullanın ve aşağı inin. Danrys'ın yerine gidince onuda ölü buluyorsunuz {yaratıklar iyice azdı}. Bara gidin ve Delia'nın odasına geçin. Onunla konuşun onu götürmek için geldiğinizi söyleyin. Delia artık bizi takip edecek. Odadan dışarı çıkınca bir yaratık ile daha savaşmanız gerekiyor. Onu halledip asasörü kullarak {maalesef Delia gizli geçitten gelmiyor} yukarı çıkın. Guardion of Fire binasına girince buradaki nöbetçinin bir yaratık tarafından çiğ çiğ yenildiğine şahit oluyorsunuz. Ama birden size de bir şeyler oluyor ve artık tam bir yaratığa dönüşüyorsunuz {bu dönüşme olayı sizde daha önce ve sonrada olabilir o yüzden eğer burda olmadıysa tırsmayın}. Girişteki save yerini kullanıp oyunu save edin ve yaratığa girişin {tüfek kullanmanızı tavsiye ederim çünkü bu yaratık bayağı güçlü} onun işini bitirebilirseniz merdivenlerden yukarı çıkın ve Master of oil denen herife Delia'yı teslim edin {gitti güzelim kız uhuhu}. O da bize söz verdiği gibi bilinmeyen cismin tamir edilmiş halini veriyor ve bunun aslında bir tür bomba olduğunu söylüyor. Bombayı alın ve Guardian of Fire binasından dışarı çıkın. Meydandaki su pompası gelin. Pompanın altındaki kapağı Arkhan'ın babasının evinden bulduğunuz anahtar ile açın {kilidin olduğu taraftan}. Oil of master'dan aldığınız bombayı kuyudan içeri atın ve hemen pompadan uzaklaşın. Çok büyük bir patlama olacak ve dev bir delik açılacak. Pompanın üzerindeki pervane patlamanın etkisiyle yere düşmüş. Onun yanına gidin ve bakın. Bir parçası eksik. Tapınağın oradaki merdivenlerden aşağı inin {Arkhan'ın babasının evine giden yol} burada eksik parçayı bulacaksınız. Onu alıp geri dönün ve eksik parçayı pervaneye takıp tamamlayın. Agresif moda geçin ve pervaneyi alıp açılan delikten aşağı atlayın. Demoyu seyredin. İşte en sonunda gizli tapınağı bulduk. Aşağı inince iki kapıdan da geçip devam edin. İkinci kapıdan geçince kapı kapanacak. Buradaki uçurumdan aşağı bakıp geri dönün ve oyunu save edin. Şimdi kapının sol ve sağ tarafında bir takım sembollerin ve kolların bulunduğu yerler var. Önce sol taraftaki yere gidin. Arkhan'ın babasının evinde bulduğunuz notları inceleyin. Bunların birinde şekillerin ne olduğunu gösterin bir tablo var. Bu tablodan şekillerin isimlerini öğrenin. Sol taraftan başlayarak 1. Runka 2. Sun {ay şeklinde olan} 3. Protect düzenine getirin. Şimdi kapının sağ tarafındaki yere gidin burada da 1. Meteor'un tersi {yani meteor olmayan diğer cisim} 2. Protect'in tersi 3. Shanka olarak ayarlayın. Bunları doğru olarak yapınca en sağ taraftaki kolu indirin. Demoyu seyredin ve save edip kapıdan girin. Burada karşınıza ufak bir labirent çıkıyor. Yalnız kellenizi uçurmak için aralara hareket eden keskin bıçaklarda eklenmiş. Labirentten çıkmak için hep sağ tarafı kullanın ve zamanlamanızı iyi ayarlayıp bıçaklara yakalanmadan diğer tarafa ulaşın {o kadar zor değil aslında}. Diğer tarafta merdivenlerden çıkın ve Thanandar ile karşılaşmaya hazır olun. Çıkan demoyu seyredin. Hain Thanandar bir yaratığa dönüşüp üzerinize saldırıyor. Ona bir kaç kez vurunca bir süre etkisiz hale geliyor. Bu esnada diğer uca koşup buradaki kapının sol ve sağ tarafındaki büyük kolları oynatın {bunu bir kaç kez yapacaksınız}. En sonunda kapılar açılıyor ve hapsolan ışık serbest kalarak Thanandar'ı yok ediyor. Bundan sonra arkanıza yaslanıp oyunun bitiş demosunu seyredebilirsiniz. Evet oyunu bitirdiniz şehri kurtardınız ve en önemlisi eski halinize döndünüz. Son zamanlarda gördüğüm en güzel grafikli, en atmosferik ve en iyi arcade adventure olan Dark Earth'ü herkese kesin tavsiye ederim.



☒Özgür "DArK WriTeR" GÜLTEKİN

FİRMA:	MICROPROSE
TÜR:	ARCADE-ADVENTURE
SİSTEM	Pentium 75 8 MB RAM 2 CD 60 MB HARDISK
GENEL:	%92

ATLANTİS

P 200 MMX

TX 512 KB BOARD
32 MB EDO RAM
2.1 GB HDD
2 MB S3 VIRGE
14" NI LR MONITOR
20X CDROM
SOUND VISION 16

892$

P 166 MMX

TX 512 KB BOARD
16 MB EDO RAM
1.2 GB HDD
1 MB S3 TRIO 64 V2
14" NI LR MONITOR
20X CDROM
SOUND VISION 16

696$

P 233 MMX

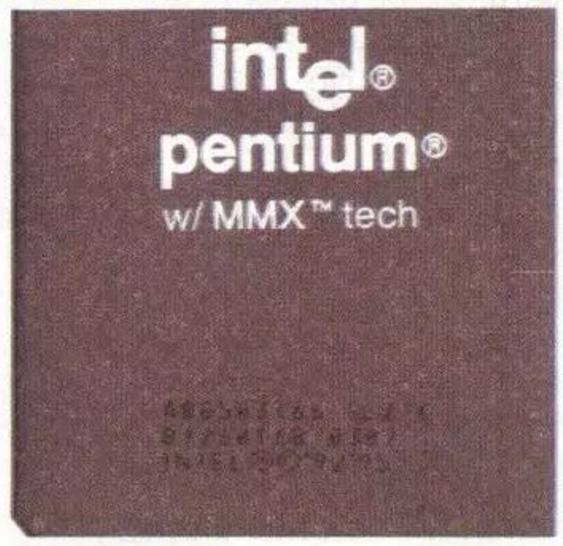
TX 512 KB BOARD
32 MB EDO RAM
4.3 GB HDD
2 MB S3 VIRGE
14" NI LR MONITOR
24X CDROM
SOUND BLASTER

1131$

STANDART ÖZELLİKLER: Q-TR KLAVYE, MOUSE, M.T. KASA, 1.44 FLOPPY
FİYATLARA KDV DAHİL DEĞİLDİR - SİSTEMLER 1 SENE GARANTİLİDİR

UPGRADE

BİZDEN SORULUR



KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLARINIZ DEĞERİNDE ALINIR

TEKNİK SERVİS & DANIŞMANLIK HİZMETLERİ

ADRES: AKMAZ ÇEŞME SOK. TALAT İNAN APT. 17/ 3 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL
TEL&FAX: (0212) 258 3791 - 2590795 / PERTEV GÜRKANLI

PANZER GENERAL II

Ben de farkındayım, evet tamam, sakin olun.Panzer General 2 geldi, Warcraft delileri komplekslere kapıldılar, ağlamaya başladılar, ortalıktaki hex sistemli, sulu, salak, abuk subuk oyunlar bağırarak kaçmaya başladılar, ben ipin ucunu kaçırarak sabahtan akşama kadar PZ2 oynamaya başladım, harbi strateji sevenler ellerini yukarıya kaldırıp teşekkürler ettiler, DM'im arka arkaya ekmiş olduğum bilmem kaçıncı buluşmanın sonucunda beni süründürmeye karar verdi, bir süredir NBA98, FIFA 98,8 falan gibi gerçek hayatta daha büyük bir zevkle yapılabilecek abuk sabuk spor oyunları ile dolu olan raflara kalitenin karşı koyulmaz kokusu ulaştı, hayatıma renk geldi... Oyun zaten ilki gibi ilahi bir oyundan sonra beklenebileceği gibi cooook güzel.
Güzel dedim de aklıma geldi, Sid'in oyunu da çoook (bir "o"su eksik) güzel, ama iki gün öncesine kadar bilgisayarım o oyunu çalıştırmayı reddettiği için ben açıklayamadım, üzüldüm (Levent Göçer kaptı- Ayrıca ibret olsun, Elalemin soyadı kaderine ışık tutuyo, Olay beni şoka sokuyo, Burçak Ozan kafiye yapıyo, Bu parantezi burada kapıyo).
Konudan epeyce uzaklaşmış durumdayım, şimdi seyredin, toparlıyorum. Oyun seneler önce, ben daha guççük bi çocukken çıkmış olan "Panzer General"in ikincisi (ben süper miyim, neyim yav?). O zamanlar bu oyun süper bir oyundu, biz de büyük bir zevkle oynar oynar bitirirdik. Gerçi bitirirdik dedim, yalan, bitiremezdik, oyun cooook zordu. Bu da çok zor, ama daha iyi ayarlanmış sanki. Mantıksal olarak düşünürsek, Almanya'nın Polonya'ya elini kolunu sallaya sallaya girmiş olduğunu da düşünürsek, oyunda büyük dengesizlikler olabileceğini görürüz.Ama bu oyunda göremeyiz.Çünkü bu oyunda biz bir generaliz. Şöyle ki, örneğin dingillik sonucu Polonya'yı alamadınız, o zaman size sizin yüzünüzden çok yavaşladıklarını söylüyorlar, daha sonra sizi şutlamazlarsa da ilerki savaşlarda geç kalmış olduğunuzdan dolayı zorlanıyorsunuz.Yani şöyle, siz daha Polonya'yı alırken zorlandığınız için tarihteki savaş politikası çöküyor ve de daha ilerideki savaşları kötü etkiliyor. Ya da siz **"Brillant Victory"**ler alarak ilerlerseniz, tarihtekinden daha çabuk hareket edip, daha başarılı olabiliyor ve de savaşı kazanabiliyorsunuz (yani herhalde kazanabiliyorsunuzdur, ben daha bitirmedim).
Şimdi adım adım ilerleyelim. Install için 10 MB'lik bir yer açıpta, sonra Install ettikten sonra oyuna girerkene süper bir demoyla karşılaşıyoruz.

Şimdi gelin kamp ateşinin yanına tartışalım bir konuyu. Ben bir oyunun ruhu olması gerektiğine inanıyorum. Ve de demoların da bu işte bir payı olması gerktiğine de. Bize oyun başlamadan önce görsel bir şov izletip de sonra oyuna alakasız devam etmek çok gereksiz bir şey. Bu oyunda çok güzel müzikler eşliğinde, tam bir II.Dünya Savaşı atmosferi yaşatan bu demolar, kesinlikle bir çok oyunun renderli görsel şovundan çok daha güzel.
Oyun Hex sistemli bir savaş stratejisi. Bu arada strateji kelimesinin altını çizmeyi kendime bir borç bilirim. Bu o dangıl dungul, strateji adı altında ortada dolaşan oyunlardan değil, mouse'unuzu hızlı hareket ettirmekten çok beyninizi iyi kullanmaya ihtiyaç duyacağınız, hızlı saldırılarla düşman hattını yarıp daha sonra dağ yolundan geçerek düşman birliklerini sıkıştırarak galibiyete ulaşacağınız bir oyun. SSI'ın "S"sinin anlamını (strategic) hakettiğini bir kez daha gördük.
Şimdi ana menüye geldik, ben ağlayarak kaçmaya başladım, ama menüler beni kovaladılar, kendilerini zorla açıklattılar:
Soldan sağa:
Play a Scenario: II.Dünya Savaşına ortadan dalıp tek tek senaryolar oynayabileceğiniz bir bölüm. Bence çok saçma olmakla beraber tek bilgisayarla iki kişi oynamanın tek yolu da burası sanırım.
Play a Campaign: Beş adet Campaign olan bu bölümü şiddetle tavsiye ediyorum. İki Alman Campaign'inden ilkinde savaşa baştan başlayıp, İspanyol Faşistlerine yardım etmekten, Finlandiya'ya sıkışmış Rusları yenmeye kadar her ayrıntı olan bu bölümde yavaş yavaş bütün yerlerde oynayıp, savaşın kaderini değiştirmeye çalışıyorsunuz. İkincisinde ise savaşın sonuna doğru sahneye çıkıp kaybetmekte olan Almanya'yı kurtarmaya. İngiliz ve Amerikan Campaign'lerinde ise Almanya'nın işini bitirme amaçlıyız. Soviet Campaign'ini oynamadım ama amaç Berlin'e yürümekmiş.
Neyse şimdi de campaıgn istatistikleri. **En hoşuma giden:** İlk Alman campaign'i, **En zoru:** Diğer Alman Campaign'i, **En sıkıcılar:** İngiliz ve Amerikan campaignleri, **En oynamadığım:** Rus'larinki.
Şimdi de nedir bu campaign olayına giricem, hazır olun. Bunlar bir ülkenin bir generali olarak oyuna başlayacağınız ve de başarıdan başarıya koşarak ülkenize savaşı kazandıracağınız, süksessif senaryolar bütünü. Bence gayet hoş. Hatta güzel, hatta süper.
Play a Multiplayer Scenario- Play by E-Mail: Bunlar da zenginlerin multiplayer

seçenekleri. Haliyle bana biraz uzak. Ama hemen söyliyim, çok kötü. Zaten insanların birbirinin gözlerini görmeden yaptıkları arkadaşlıklar çok tiksindirici şeyler.

Review Best Careers: Sonra patlıcanları ince ince kıyıp, kısık ateşte... Ne abi. Buna ne yorum yapılır?

Start the Scenario Builder: Son çıkan bikaç yüz oyunda olduğu gibi, kendi senaryonda oyna, zevk al beni rahat bırak bölümü. Ama hangi salak harbi II.Dünya Savaşı'nın harbi senaryoları yerine kendi yaptığı kıytırık şeyleri oynar ki?

Load a Saved Game:..patlıcanları bir saat pişirdikten sonra kaydedilmiş oyunu yükleyin.

Show the Introduction: Baştaki demoyu yeniden göstermek için yapılmış, hoş bir seçenek.

Show the Credits: İtiraf ediyorum, şu ana kadar gördüğüm en yaratıcı oyunu yapanları yüzüme vur ekranıydı.

Exit the Game: ...üstüne bir miktar sarımsağı....Oyundan kaç, kurtul, ama arkana bakma.

İşte böyle. Benim tavsiyem Campaign'lerden birine başlayıp, güzeelce oynamanız. Ama gönül bu: aka da konar, aka da konmaz. Oyuna girmeden önce karekterli bir ses size görevinizi söylüyo, "haaa" diyoruz, ama aslında amaç gayet masum bir şekilde çevresi sarı ile çizili şehirleri almak. Şöyle ki, normalde bir şehir hangi ülkeye aitse o ülkenin bayrağı ile temsil edilir ve bu bayrağın çevresi sarı bir çizgi ile kaplıysa orayı almanız, yeşil bir çizgiyle kaplıysa kaybetmemeniz gerektiği demektir. Yani görevi anlamamak gibi bir probleminiz olmıycak sanırım. O halde ben bana benim tarafımdan verilmiş bir görev olan oyunu anlatmaya geçiyim.

Savaş ekranında sizin ünitelerinize basınca onun gidebileceği yerler koyu renkle belirtilir. Üniteyi bırakmak için sol tuşla bir daha basmak lazım. Sağ tuşla basınca ise hakkında bilgiler görürüz şirin ünitemizin. Bir asker öbürüne saldırsın diye yapıcağanız olay ise çok basit. Rakip eğer menzildeyse (ki menzil toplar ve de bazı gelişmiş tanklar dışında genelde sadece yan yana karelere yetecek kadardır) üstüne mouse'u getirince iki bayrak ve altlarında iki sayı çıkar. Bu sayıların çok olması dezavantajdır, yani şöyle ki, siz almansanız, bayrağınızın altında ise 5 yazıyosa bu o saldırının size çok zarar vericeği anlamındadır. Ama aynı pozisyonda onun altında da 5 yazıyosa durum berabere, ikiniz de çöktünüz demektir. Bu arada 5 çok büyük bir sayıdır, ve bu kadar büyük bir avantaj (ya da dezavantaj) elde etmek zordur.

Normalde üniteler gidebildikleri kadar yol gittikten sonra saldırabilirler. Ama bazı kifayetsiz üniteler ya da transport kullananlar hem "move" hem "attack" yapamazlar. Kifayetsiz ünitelere örnek uçaksavarlar olabilir mesela. Transport kullanmak ise kamyon, at arabası falan gibi bir şeyle ünitelerin taşınmasıdır. Topların yüzde doksanı transport kullanırlar. Bazı piyadeler de kullanırlar, şöyleki normalde üç kare ilerleyebilen piyadeler kamyonla giderlerse sekiz kare ilerleyebilirler (ama sonra saldıramazlar). Bir de transporttayken çok kolay yok edilebilirler. Yani toplarınızı naklederken mutlaka koruyun.

Farkındayım, sizin gözleriniz yavaş yavaş yandaki menülere kayıyo, elden ne gelir?

SEVERİM II. DÜNYA SAVAŞINI, DELİKANLI SAVAŞTIR. ÇOK EFSANESİ VARDIR...

Sene 1941: Dünya tarihinin en büyük cephesi (güneyde Kırımdan, Sibirya'ya kadar) kurulmuş, 2000 km boyunca, neredeyse her noktada çatışmalar devam ediyordu. 6 ay sonunda ise Alman askerleri artık dürbünlerinden Moskova mahallelerini görebiliyordu. Ertesi sabah Moskova'yı almayı planlayarak uyudular. Sabah kalktıklarında bir şeyi gözden kaçırmış olduklarını farkettiler. -37 derece yüzünden hiçbir tank çalışmıyordu. Almanların geri çekilmekten başka çareleri yoktu.

Sene 1940: Almanlar 2 sene boyunca çok gizli olarak geliştirdikleri yeni savaş araçları Planörler'le Belçika'yı alma vaktinin geldiğini karar vermişlerdi. Çok iyi yetiştirilmiş 6'şar asker taşıyan bu sessiz savaş uçakları, Belçika tahkimatlarına sızarak, savunma birliklerini yok edip, birkaç km ötedeki askerlere yol açacaklardı. 2 sene süren gizli proje, son gece (gerçekten son gece) bir casus tarafından Belçika'lılara bildirilmişti. Hemen o gece önlem alan Belçika'lılar paraşütlerin inebilecekleri noktalara kazıklar çaktı ve artık cesur savaşçıları çok acı bir ölüm bekliyordu. Ancak bu olay Belçika'nın alınmasını sadece birkaç saat geciktirmişti.

Sene 1944: Almanya'nın son günleri. Müttefiklerin ağır bombardımanları kabus gibi her gece Almanya'nın üzerindeydi. Savaş boyunca kitle katliamından uzak duran, hedeflere yönelik savaş uçakları yapan Alman'lar kendilerinin yapmayı bile düşünmediği bombardıman uçakları tarafından bombalanıyordu. Üstelik 5 yıl boyunca 45000 sivil öldürdüğü belgelere geçen Almanya, bir gecede Münih'de 150000 sivil kaybetmişti.

Sene 1944: Almanya'nın son günleri...

Sağa doğru bakan ok: *Next Unit:* Bir sonraki üniteye emir vermek için.

Bir yuvarlağın içinden geçen çizgi: *Cancel Move:* Yanlış bir yere gittiniz, olmadı tabi, hemen buna basıyorsunuz, üniteniz geri dönüyor. Ama eğer bir düşmana rastladıysanız, ya da daha sonra başka bir üniteye emir verdiyseniz bu iş olmaz.

Bir el tarafından tutulmak suretiyle kağıda yazı yazmakta olan el: *Requisition Unit:* İşte hoş ekran. Şimdi bir konuya değinmenin zamanı geldi: Prestige. Bu bu oyunun para birimi. Ülkenizin size olan güvenini gösterir, ve de artması için şehir zaptetmeniz, düşman öldürmeniz, zaferden zafere yürümeniz, gerekirse vatan için gebermeniz gerekir. İşte bu ekranda siz Prestige'inize güvenerek ordudan yardım istiyorsunuz. Bunun için önce sol taraftan genel ünite yürünü seçmeniz (top, tank, piyade, uçaksavar, uçak..., dansçı, uşak, striptizci, aşçı, geyik...) sonra da tam olarak ne istediğinizi seçmeniz, prestige'iniz yetiyorsa almanız gerekir. Örnek olarak Panzer IVD almak istiyorsunuz. Sol taraftan tankları seçip, ortadaki tank çeşitlerinden Panzer IVD'yi seçip prestige'iniz yetiyorsa ortadaki Requisition Unit seçeneği, daha sonra sağ alttaki exit seçeneğine basmak lazım. En sonunda ise harita ekranında koyu renk olan yerlerden birini seçip üniteyi oyuna yerleştirdik. OK?

Deploy Forces: Elinizde bulunan fakat savaş alanına sokmadığınız üniteleri savaş alanına sokmak için.

Field Headquarters: Ortada üniteleriniz sol tarafta da bu ünitelerin özellikleri yazar.

⌘Next Country: Oyunda bazen müttefikleriniz olur.İşte buna basarak müttefiklerinizin ünitelerin bakarsınız.

⌘Dossier: Sizin general olarak başarılarınız. Sol altta **"Brillant Victory"**, **"Tactical Victory"** falan yazar. Bunlar savaşı kazanırken ki performansınıza bağlıdır. Çok çabuk bitirirseniz **"Brillant Victory"**, normal sürede bitirirseniz **"Victory"**, geç bitirirseniz **"Tactical Victory"** olur. Maksimum Turn limitini geçerseniz (ki bu sayılar her turn'ün başında verilir) **"Loss"** olur. Daha başarılı galibiyetler hem prestijinizi arttırır, hem de rakibinizin daha güçsüz olmasını sağlar. Şöyle ki, bir önceki savaşı aniden bitirip, hemen saldırıya devam ederseniz, düşman hazırlanamadan saldırıya başlarsınız düşman daha zayıf olur **(Brillant Victory)** ya da geç alınmış bir galibiyet ona zaman kazandırır **(Tactical Victory).** Bu ekranda ayrıca kaç kişi öldürdüğünüz, madalyalarınız falan da bulunur.

⌘Inspect Unit: Seçili ünite hakkında detaylı bilgi içerir.

⌘Go to Unit: Seçili üniteyi haritada görmenizi sağlar.

⌘Requisition Unit: Olmuyo ki böyle ama. Ben açıkladım bu ekranı. Ayıp bea.

⌘Overstrength Unit: Bir birliğin taşıyabileceği maksimum ünite sayısından fazlasını taşımasını sağlar. Diyelim ki on tanktan oluşan bir birlik var. Ona Overstrength yapıyorsunuz, on bir ünite taşıyor.

⌘Upgrade Unit: Görevlerin başında bize verilen ünitelerin çoğu az gelişmiş, abuk sabuk ünitelerdir. İşte siz bu seçenekle gelinen ekranda aradaki prestige farkını

ödeyerek daha iyi ünitelerle eskileri değiştirirsiniz. Bu iki seçenek sadece iki senaryo arasında kullanılır.

⌘Reassıgn Unıt: Bir üniteyi geri gönderip, yerine prestige almak için.

⌘Game Functions: Save, Load, Quit falan gibi hayati önemi olan seçenekler bu menüde bulunur. İyi yan.

⌘Exit: ....Sarımsakları havanda ezdikten sonra....Çıkış

Air Mode: Bir karede öncelikli olarak uçakların seçilmesi namına. Şöyleki, normalde bir karede bir uçak ve bir tank varsa o kareye basınca tankı seçersiniz. İşte Air Mode'u açarsanız önce uçaklar seçilir.

Strategic Map: Savaş alanının genel haritası. Oyunun başında bakılması ve strateji belirlenmesi gereken yer.

Replay Turn-Chat: Özür. Ama n'aapıyim ki. Bilmiyorum işte. Açıkçası ben şu anda Moskova'ya yürüyorum, ama bu seçenekler hiç aktif olmadı. Belki de diyorum ki, bu bir Multiplayer olayıdır.

Additionnal Optıons:

❖**Status Report:** Kaç Turn kaldığı, yıl, hava durumu, savaş...

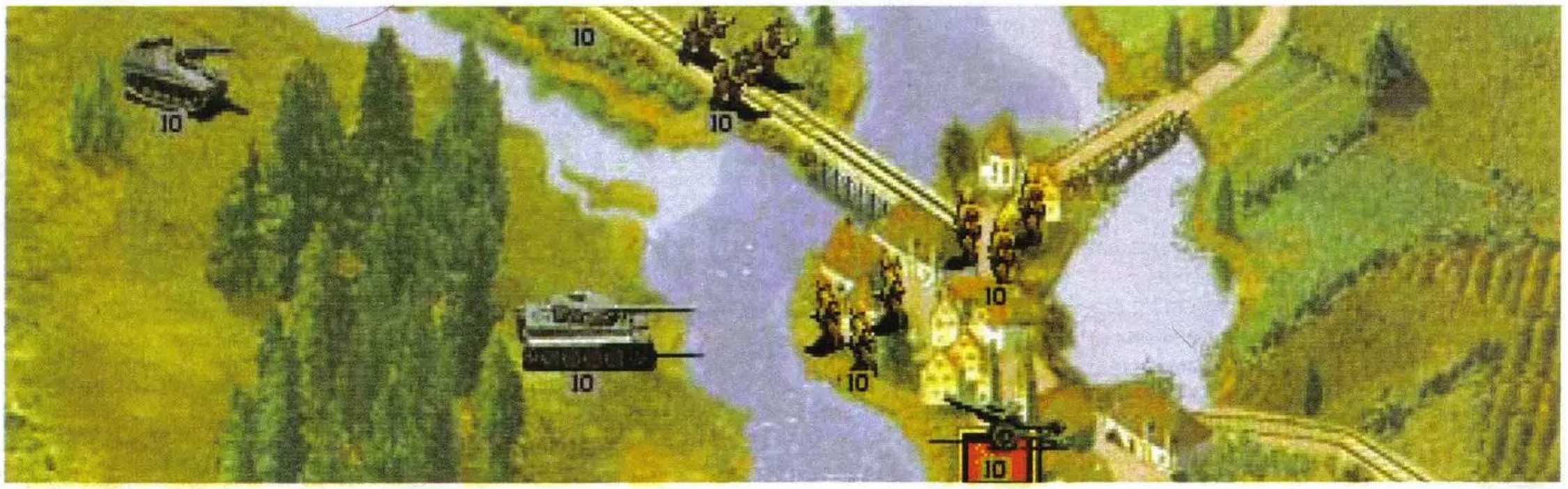
❖**Audıo Settings:** Müzik ve seslerle ilgili ayarlamalar.

❖**Show Terrain:** Üniteleri ekrandan yok edip sadece dağı, bayırı görmek için.

❖**Show Hexsides:** Ekranı bölen altıgenleri görebilmek için.

❖**Done:** ..... Sonra patlıcanlarla sarımsakları karıştırıp

❖**Full Screen:** Yandaki menüleri falan kaldırıp, bütün ekranı savaş alanı için ayırmak.



End Turn: Bir turda yapılacak bütün işleri tamamladıktan sonra sırayı karşı tarafa devretmek için.

Game Functions: Ayıp ettiniz ama şimdi.Ben anlattım ki bunları. Anlattım di mi? II.Dünya Savaşçısıyım, Bir Sabah Kalktım, Notlar Aldım:

●Topları çok iyi kullanın. Çok iyi diyorum, siz daha iyi kullanın. Birincisi bu toplar Support Fire yaparlar. Support Fire topçunun yakınında bir yerde bir askeriniz saldırıya uğrarsa topçunun ona ateş açmasıdır. Ayrıca topçular rakip mevzileri top ateşine tutarak size büyük avantajlar sağlarlar. Ayrıca topçular editör de

olabilirler.

●Oyunda iki ünite savaşırken sol üstte saldıranın, sağ üstte saldırılanın durumu yazar. ***Destroyed,*** birliğin yok olduğunu, ***Suppressed,*** püskürtüldüğünü gösterir. Suppress olmuş üniteler saldırıda zarar veremezler, savunmada onlara vurmak kolaydır. Tamamı suppress olmuş birlikler tank saldırısında Overrun olabilirler. Bu saldırılan birliğin savunma bile yapamadan ölmesi demektir.

●Tankları da çok kullanın. Overrun yapmaları, hızlı olmaları, güçlü olmaları....

●Ben piyade kullanmadım açıkçası, yavaşlar, ayrıca pahalıya mal oluyorlar, zayıflar. Bilemiyorum, ama açıkçası kullanmayın diyorum.

●Ben uçak da kullanmadım. Bu konuda iddialıyım ama. Uçaklar çok pahalılar. Ayrıca her tarakta bi sürü uçaksavar falan var. Hem de bombardıman uçaklarını korumak imkansız gibi. Bu sebeplerden çıkıcak en normal sonuç ise uçak kullanmamak gerektiğidir. Bilmem anlatabildim mi?

●Ben atlı birlik de kullanmadım. Zaten oyunda da atlı birlik yok. Sorun olmasa gerek.

●Transportlarınızı iyi seçin. Çünkü aniden gelebilecek bir düşman uçağı çok değerli toplarınızı mahvedebilirler. Ayrıca yakınlarda birer uçaksavar bulundurun.

●Rakiplerinizi yanıltmanız önemlidir. Örneğin bir dağ yolunu aşan tankların düşmanın cephesinin arkasına sızışı, ya da topçu desteğiyle aniden boşalan bir şehre hızla giren tanklar falan kritiktir.

●Hmmm. Bir de şöyle bir şey var ki, aniden topçu desteğiyle birlikte düşman ne olduğunu anlayamadan hedef şehirlerden birine giren tanklar rakibiniz sizden güçlüyse bile başarılı olabilirler. Hız önemli yani.

●Ünitelerinize sağ tuşla bastığınızda "***Supply***" (cephanesi ve benzini biten ünitelere techizat ulaştırmak için) "***Replacements***" (sayısı azalmış bir birliğe destek vermek için) gibi iki önemli seçenek çıkar.Bunların olması da "***prestige***"e bağlıdır.

●Ayrıca ünitelerinizin özellikleri hakkında bişey yazmıycam. Şöyle ki, bir hedef tahtasının ortasında duran bir tank resminin tanka vuruş gücü olduğunu anlamıyorsanız, zaten oyunu bırakın.

●Üniteleriniz experience falan da kazanırlar. Bu onlara daha iyi savaşmalarına yarıycak özellikler verir. Açıkçası ben xp sisteminin daha önemli olmasını beklerdim. Olmadı.

●Müzikler harika, süper, muhteşem, nasıl desem, adamı oyunun havasına sokuyor. Çoooook iyi.

●Serkan ve köşesi bu ay veda ediyorlar.Güle güle Serkan. Başka bir zaman başka bir yerde. Kapitalist mihraplar bir kaleyi daha devirdiler.

●Kahve olayı abandone oldu.Hayırlı olsın

●Hepinize gökten ..... yağsın (boşluğa ne yazarsanız yazın).

●Hayatım düzene girsin (amin diyiverin, sevaptır)

"Sabah, 7:30'da, Beşiktaş'ta"

☒Burçak"we should never surrender"Caner

TURN BASED STRATEGY

ACRON-2
MULTİMEDYA CENTER

AÇILDI...

AÇILIŞ NEDENİYLE 1 AY BOYUNCA ŞOK KAMPANYA

MÜKEMMEL BİR CD ARŞİVİ.. YOK! YOK!

CD FİLMLERİ 1.950.000 TL'DEN BAŞLAYAN FİYATLARLA

EN YENİ FİLMLER

* 5. ELEMENT
* LOST WORLD
* G I JANE (DEMI MOORE)
* CONTACT
* FACE OFF
* VE YÜZLERCESİ...

OYUN VE FİLM

TAKASI

500.000 TL.

CD KAYIT

9 $

CD OYUNLARI 650.000 TL'DEN BAŞLAYAN FİYATLARLA

* DARKREİGN
* NHL 98
* CONSTRUCTOR
* HEXEN II
* LANDS OF LORE II

HP MULTİMEDYA KAMPANYASI

* PENTİUM 166 MMX-İNTEL
* 14" NI/LR RENKLİ MONİTÖR
* 16 MB EDO RAM
* 16 x GOLDSTAR CD-ROM
* 1.2 GB HARDDİSK
* 16 BİT SES KARTI
* 1 MB S3 V+ EKRAN KARTI (MPEG ÖZELLİKLİ)
* WİN 95 KLAVYE, MOUSE

695 $

TAKSİTLE BİLGİSAYAR SATIŞLARI BAŞLAMIŞTIR.

TOPTAN CD SATIŞIMIZ VARDIR.
YURT ÇAPINDA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.

1 Yıl garanti ve Sınırsız Servis.

ACRON BİLGİSAYAR
Adres : Yakut Sok. (Avşar Sineması Sok.) Yakut Pasajı No : 9/13 BAKIRKÖY - İST.
Tel : (0 212) 570 51 20 Fax : (0 212) 501 49 71

Lighthouse

Selam. Sizlerden gelen yüzlerce mektup, faks ve e-mail karşısında bu ay klasikler köşesinde Sierra'nın gayet zor olan adventure'ı Lighthouse'u açıklamaya karar verdik. Yazı uzun ve yer dar. O yüzden mavra yapmadan hemen tam çözüme geçeceğim.

EV: İlk başta iskemleyi yana çekin. Masanın çekmecesini açın ve içindeki günlüğü okuyun. Masanın üzerindeki kırmızı kutuyu açıp içindeki çakmağı alın. Telesekretere klikleyip mesajları dinleyin {ileri tuşu ile diğer mesaja geçebilirsiniz}. Üçüncü mesaj gayet ilginç. Sağ tarafa dönün. Deniz fenerine yıldırım düştüğünü göreceksiniz. İki kez sola dönün. Pencerenin önündeki masanın çekmecesini açıp içerideki ıvır zıvırları kenara atarak arabanızın anahtarını alın. Kapının yanındaki askıdan şemsiye ve çantanızı alıp kapıyı açın. Anahtarı arabanın üzerinde kullanarak denizfenerine gidin.

DENİZ FENERİ: Fenere gelince ilk işiniz posta kutusundan mektubu almak olsun. Onu şimdilik açamıyoruz. Kapıya doğru iki ekran gidin ve sol tarafta asılı feneri açıp içinden ufak anahtarı alın. Kapıya bir ekran daha yaklaşın ve yere doğru bakın. Buradaki 4 adet eşyayı mouse ile sürükleyip altlarına bakın. Bir anahtar bulacaksınız {her oyunda anahtar değişik objenin altında çıkıyor}. Objeleri eski yerlerine çekin ve evin sağ tarafına gidin. Buradaki kapıyı bulmuş olduğunuz ufak anahtar ile açın. İçeriden levyeyi alın. Sol üst taraftaki ufak sigorta kutusunu açın ve içindeki üç koluda aşağı indirmeye çalışın sadece ikisi indirebiliyorsunuz. Böylece evi aydınlatmış oluyoruz. Evin kapısını anahtar ile açın. Soldaki ilk kapıdan girin. Burası mutfak ve salon. Mutfak masasının üzerindeki kağıtları okuyun. Buzdolabını açın ve içindeki süt şişesini alın {biberon}. Arka tarafınızda kalan kütüphaneye klikleyin. Buradaki pusulayı alın. Odanın kapısına gelin ve tam karşıdaki kapıdan girin. Burası bebek odası. Yerdeki oyuncak askeri alın. Bebeğe klikleyin {ismi Amanda} ağlamaya başlayınca ona bibeboru verin. Sağ tarafa dönün. Sehpanın üzerindeki kağıtları okuyun. Tam arkanıza dönün ve masanın üzerindeki çalar saati alın. Odadan çıkın. Kısa bir süre sonra Amanda ağlamaya başlayacak. Hemen odaya gidin. Ucubik bir yaratık Amandayı kaçırıyor. SAKIN peşinden gitmeyin bunu daha sonra yapacağız. Koridora çıkın ve daha önce hiç girmediğiniz odaya girin. Buradaki raftan; ufak oyuncak kuşu, deniz kabuklarını ve 2 adet kırmızı taşı alın. Tam arkanıza dönün ve üst taraftaki çekmecinin içinden mektup açacağını alın. İnventory'den mektup açacağını alın ve mektubu açın. Mektupdaki bir şifre var. Sol tarafa dönün ve tam karşınızdaki kitaplıkdaki {ikinci raf} kitaplara klikleyip kasayı ortaya çıkarın. Şimdi adım adım vereceğim komutlara göre ilerleyin. 1. Sağa doğru çevirip 5'e gelin{yani tersten geleceksiniz}, 2. soldan 18'e gelin{sıfırı geçip} 3. Sağdan 28'e gelin. Bitince bu işlemi tekrar edin. Kasa ekranı çıkacak kolu kullanıp kasayı açın. Kasanın içindekileri alın ve okuyun. 59. sayfadaki 8-24-96 tarihini unutmayın. Bu odadaki masayı açın ve içindeki kağıtları okuyun. 118. sayfadaki kuş resmine dikkat edin. Şimdi geldik oyunun ek kazık yerine. Masadaki küp bir nevi sabır küpü sizin sabrınızı ölçecek. Bu küpü sola ve sağa çevirebilirsiniz. İlk başta sadece bir yüzünü açabiliyorsunuz. Açmak için küpü doğru yüze çevirip o yüzdeki anahtarı da çevirin. İşte ilk bilmece; yukardan başlayarak tüm kutucuklara basılı kalacak şekilde klikleyin. En sağ alt köşedeki dikdörtgene basıp sonra da onun üzerindekine basın. Üst üste olan L şeklindeki iki kahverengi şekile de sırayla basıncı kırmızı bir düğme çıkıyor ortaya. Bu düğmeye basın. Küpün diğer yüzü açılacak. Küpü çevirip bu yüze gelin. Buradaki büyük kırmızı düğmeye de basdığınız anda gözüken yan yüzün ortasındaki düğmeye basın. Daha sonra büyük kırmızı düğmenin olduğu yüze tekrar gelin ve kırmızı düğmeye tekrar basın. Bu yüzde altta bir çekmece açılacak. Oradan anahtarı alın. Tekrar büyük kırmızı düğmeye basın. Bu sefer diğer yüzün bir kısmı açılacak. Bu kısma gelip yarı açık kısmın sağ alt köşesine klikleyince bu yüz tamamen açılıyor. İşte yeni bir bilmece. Buraya iki şekilde geçebilirsiniz ilki hiç uğraşmadan otomatik olarak geçme bunun için; bu yüzü açtıktan sonra hiç bir şeye dokunmadan masadan uzaklaşın {bunu 4 kez yapın, her çıkıştan sonra tekrar küpe gelin ve o yüzü çevirip kapağı açın}. Ortaya çıkan Solve it ? seçeneğine basarak puzzle'ı otomatik olarak yapabilirsiniz. Ya da bizim gibi 2 saat uğraşıp deli olursunuz {ehi ehi}. Her neyse bir şekilde de puzzle'ı tamamlayınca bir kağıt çıkacak buna klikleyin ve buradaki şekiller sırası ile bir yere kaydedin {daire, üçgen, kare, artı}. Kağıt içeri girince diğer yüzdeki anahtarıda çevirin ve yan yüzlerin birinde, yüzün ortasında yer alan düğmeye basın {yeni bir bilmece çıkacak}. Burada ilk önce mavi taşlara basın. Sonra alttaki balık şekline klikleyip onu açın. Daha sonra burayı kapatıp bu sefer de gri taşlara basarak üstteki balığı açın. Açılan yerdeki anahtar deliğine aldığınız anahtarı sokun. Ortaya tabak gibi birşey çıkınca bu kadar saat bunun için mi uğraştık diyebilirsiniz {biz öyle dedik}. Herneyse koridora çıkın ve lab.ın kapısına gelin. Keypad'e klikleyip 82496 şifresini girerek kapıyı açın. Odadaki kırmızı beyaz renkteki makineye gidin ve ona klikleyin. Küçük kapağı açın ve içindeki düğmeye basın. Bir adım geri gelin kapıya doğru dönüp sağ taraftaki beyaz alete klikleyin. Levye ile kapağını açmaya çalışın {iki kez} içindeki yeşil lambalardan birini alın. Masanın üzerine gelin ve buradan havya, sigorta ve mikroskopun önündeki küçük siyah kabloyu alıp masadaki notları okuyun. Sağa dönün en dip sağdaki kum saatine benzer makinenin kapağını açıp içine bakın. Buradaki sigortayı yenisi ile değiştirin ve sigortanın alt tarafındaki yanmış kabloyuda az önce almış olduğunuz kablo ile değiştirin. Daha sonra kablonun her iki ucunuda havya ile lehimleyin. Makina artık sağlam. Makinanın sağ tarafındaki panele gelin. Buradaki siyah düğmelere {8 tane} basın ve bu düğmelerin sağındaki ilk kolu indirin. Merdivenlerden en üst kata çıkın. Yukarıdaki kilide levye ile kırılana kadar vurun {3 kere}. Açılan kapaktan girin. Burası deniz feneri. Kapağı açın ve yeşil lambayı elinizdeki yeşil lamba ile değiştirin. Kapağı kapatın ve yukarı bakın. Üst taraftaki fişi takın. Sonra evden çıkın ve sigorta kutusuna gidip daha önce indiremediğiniz üçüncü kolu da indirin. Lab.a geri dönün. Bilgisayara gidip onu açın. Kontrol panelindeki indirmediğimiz diğer koluda indirin. Ortaya bir geçit çıkacak başka bir boyuta geçmeye hazır olun ve tünelden

girin.
KULE : İskeleyi bulana kadar sahilde dolaşın. Yerlerde göreceğiniz en ufak boydaki taşlardan 4 tane toplayın. İskeleye gelince gemi enkazının oradaki şişeye klikleyin ve açıp içindeki notu okuyun. Bir takım koordinatlar var {20 derece kuzey 118 derece batı}. İskelenin en ucuna kadar gelip yerdeki demir çubuğu alın. Şimdi geri dönüp kuleye doğru gidin ve kapısına gelin. Sol taraftaki taşın üzerindeki ufak deliği açın ve bulmuş olduğunuz demir çubuğu buraya sokun. Ortaya joystick gibi bir kol çıkacak. Bunu kullanarak çengeli kontrol edebilirsiniz. Alt taraftaki kancayı bu çengel yardımı ile kaldırınca kapı aşağı inecek. Merdivenlerden devam edin ve yeşil kapının oraya kadar gelin. Burada mekanik bir kuş çıkması lazım. Onu sakın geçmeyin. İnventorynizdeki oyuncak askere tıklayın ve arkasındaki kurma kolunu alın. Yine inventorynizdeki oyuncak kuşa tıklayın ve kurma kolunu ona takın. Oyuncak kuşu bu ekrandaki saate tıklayın. Kuş uçup saate girince saatin tokmağına tıklayın. Mekanik kuş gidecek şimdi oyunu burada save edin. Yeşil kapıdan geçip devam edince başka bir kapıya geliyorsunuz. İçeri girin {burada hızlı olmalısınız} hemen masanın yanına giden ve sağ alt köşedeki ufak çekmeceyi açın. Tahta bölmenin üzerindeki vidalara tıklayıp çekmecenin içine düşürünce bu tahta bölmeye açabiliyorsunuz. Açıp içindeki anahtarı alın. Hemen odanın penceresini kapatın ve aldığınız bu anahtarla kilitleyin. Böylece kuş adam içeri giremeyecek. Eğer geç kalmışsanız kuş adam çekmeceden bir eşya alıp gidiyor. Böyle olduysa deminki save'den devam edin. Şimdi rahat rahat etrafı karıştırabilirsiniz. Masanın sol alt çekmecesini açın ve buradaki dosyalara bakın. 3 ve 4'üncü sayların arasında bir anahtar bulacaksınız. Ortadaki büyük çekmeceyi açın ve manivela kolunu alın {işte kuş adamın aradığı şey}. Sol üst taraftaki çekmeceyi açın, sol alt köşeye, sağ üst köşeye ve ortaya tıklayın. Bir yay çıkmış olmalı onu alın. Dolaptaki ufak kapağı açın ve içeride okuyabildiğiniz tüm scrolları okuyun. Dosyaların arasından bulduğunuz ufak anahtarı kullanıp sağ üst köşedeki çekmeceyi açın. Burada bir çeşit düdük bulacaksınız. Dikkatinizi çektiyse dolabın gözlerinde bir takım vazolar var. Portakal renkli ve şeffaf olan vazolardan birini üst raftaki kuru kafanın yanına, diğerini de kahverengi vazonun yanına koyun. Boşalan yere tıklayın ve buradaki bölmeyi açın. Lamba şeklindeki objeyi alın. Odadaki iskeletin boynundaki madalyonu alın. Odadan çıkın ve aşağı inip buradaki kapıdan girin. İlerleyince kuş adam bizi görüp bir kolu indirerek geçidi kapatacak {indirdiği kolun nerede olduğuna dikkat edin}. İnventoryden taşı seçip önce kuşun kafasına sonra da indirdiği kola atarak kapıyı açın ve içeri girin. Kuş adam pencereden uçup gidiyor. Hemen pencereyi kapatın ve kilitleyin. Büyük masaya bakın. Masadan 4 ağızlı anahtarı ve somun-civataları alın. Sol taraftaki ufak masanın üzerinde uzaktan kumanda aletini alın {radyo şeklinde}. Kumandayı en soldaki masaya {matkaplı olan} koyup ona tıklayın. Matkapa tıklayıp kumandanın arka kapağını açın. 4 ağızlı anahtarı kullanıp buradaki civataları gevşetin ve bozuk yayı elinizdeki ile değiştirin. Matkapı kullanıp aleti kapatarak alın. Şimdi iskeletin olduğu ekrana dönün ve bitkinin oradan yukarı bakın. Kumandaya tıklayın. Sırasıyla kumandanın üzerindeki ilk kare düğmeye ve sonra da üstteki yuvarlak düğmeye basın. Yukarıdaki merdivenler

aşağı iniyor. Yukarı çıkın. Yerde iki tane çark bulacaksınız bunları alın. Bu odadaki masaya gelip allen anahtarını alın {ufak demir parçası}. Diğer tarafta direkten sallanan kırık kolu da alın. Odadaki kontrol ünitesine klikleyerek çarkları buna yerleştirin. Kırıp koluda çarklara monte edin. Duvardaki kilidin üzerinde allen anahtarını kullanın ve kolu indirin. Yarasa şeklindeki uçak rampadan inecek. Şimdi çarklara gidin ve buradaki kolu saat yönünün aksi istikametinde biraz çevirin. Kokpite klikleyip uçağın içine girerek konsoldaki göstergeye bakın. Göstergede ibre maviyi gösterene kadar dışarıdan kolu çevirmeye devam edin. Maviye gelince kokpitin sol tarafındaki kahverengi yuvarlak düğmeye tıklayıp, kahverengi kolu yukarı itin. Kısa bir uçuştan sonra bir tapınağa geleceksiniz.
TAPINAK: Asansöre binerek yukarı çıkın. Yukarıda tam karşınızdaki kapıdan girin. İçeride Lyrill'i bulacaksınız. Üzerine klikleyerek onunla konuşun. Ona elinizdeki deniz kabuklarını ve civataları verin. Tekrar konuşun aynı şeyleri söylemeye başladığında gitmeyi deneyin. Sizi durdurup bir şeyler daha anlatacak. Anlattıklarını dinleyip sahilde şişenin içinden bulduğunuz notu ona gösterin. Odanın ortasındaki kolla oynayın. Ama Lyrill bize güvenmiyor. Odadaki kontrol paneline gidip buradaki kollar ile oynayınca Lyril kızıp odadan çıkıyor. Odadan çıkın ve en sağ taraftaki kapıdan girin. Bu odanın ortasında acayip bir yaratık var. Ona klikleyin. Önce sol sonra da sağ tarafındaki zilleri çalıp yaratığın gözlerini açmasını sağlayın. Bir kez daha zilleri çalınca gövdesi açılacak. İçinde sol ve sağındaki ufak kolları ters yönlerine çevirin ve kafasını oluşturan koluda kendinize doğru çekerek, sol ve sağ taraftaki zilleri tekrar çalın. Kafasının sağındaki burgulu kolu da çekince ortasından bir disk çıkıyor bunu alın. Şimdi koridora çıkıp bu seferde en soldaki odaya girin. Odada sol taraftaki yuvarlak mavi kısma diski yerleştirin ve ufak kırmızı düğmeye basın. Lyrill'in kaydettiği bir görüntüyü izleyeceksiniz. Buradan çıkın ve Lyrill'e gidin. Lyrill'in girdiği kapak kapalı. Birkaç kez bu kapağı vurunca Lyrill gelecek. Kolların bulunduğu kontrol paneline gidin. Bir kuş adam gelip Lyrill'e saldıracak. İlk önce yatay kolu kullanıp mıknatısı kuş adama doğru getirin. Daha sonra dikey kol ile kuş adamı mıknatısa yapıştırmaya çalışın. Kuş adam yakalayınca Lyrill'i kurtarmış oluyoruz. Onunla konuşunca artık bize güvendiğini anlıyoruz. Konuşma bittikten sonra odanın ortasındaki kola gidip kendinize doğru çekin. Aşağı kata iniyorsunuz buradan sırasıyla; tam önünüzdeki kutudan elektronik devreyi, kare şeklindeki kutudan 3 kollu objeyi, 3 tane tahta sandığın her birinden birer demir parçasını ve kontrol panelinin üst tarafındaki resmi alın. Kontrol paneline gelin önce sol sonra da sağ taraftaki düğmeye basın. Bir takım koordinatlar çıkacak {22.01 kuzey, 119.11 batı}. Kolu ileri itip bir üst kata çıkın. Burada Lyrill'i göreceksiniz. Kolu tekrar ileri itip en üst kata çıkın. Lyrill de gelecek. Geldiğiniz yerde 3 adet güç modülü göreceksiniz en soldakinin fişini takınca hepsi çalışıyor. Bu odadaki ana kontrol paneline gelin ve yanında 4 adet kırmızı lamba olan şalteri çekin. Şalterin sağındaki düğmeye basın. Sol taraftaki 4 ve sağ taraftaki 1 adet monitere tıklayıp onları açın. Sağ taraftaki monitörün üzerinde iki tane yuvarlak var. İlkini monitörde fener görüntüsünü görene kadar çevirin. İkinci yuvarlağıda lab.ın görüntüsü çıkana kadar çevirip sağ taraftaki siyah düğmeye basın. Monitörde kırmızı siyah bir şekil çıkacak. Ana konsolun alt tarafına bakın. Buradaki kollardan önce sol sonra da sağdakini çekin. Alt soldaki düğmeye basın ve monitörün etrafındaki yuvarlakları kullanarak,

değişik renkteki çizgileri dairenin merkezi ile çakıştırın. Üst tarafdaki iki küçük kolu indirin. Sağ alt taraftaki düğmeye basın. Burada oyunu save edin. Şimdi üst taraftaki büyük kolu sağa çekin ve göstergeye bakın. İbre kırmızıya geldiği anda bu kolu geri çekin. Monitörün altındaki şalteri tekrar çekin. Platformun üzerinde açılan geçide gidin. Lyrill ile konuşup geçitten geçerek denizfenerine geri dönün.

DENİZ FENERİ {2}: Lab.dan çıkın ve sabır küpünün olduğu odaya gelin. Kübe klikleyip gri diskin üzerinde iskeletten aldığınız madolyonu ve bu odadan daha önce aldığınız 2 ufak taşı kullanın. Kübün üstünde çıkan düğmeye basın. Ortaya tabi ki yeni bir bilmeyece çıkacak. Burada aynı biçimli şekilleri alt alta getirin {ama bunu her şekil için yapın. Zaten yaptıkça üst ve alt taraflar klik sesi ile açılıyor}. Bütün şekilleri yapınca daha önce not aldığınız sırayı oluşturun {daire, üçgen, kare ve artı}. Bunu doğru yapınca piyano sesi duyacaksınız. Açılan kübün içinden ufak şişeyi alın. Lab.a geri dönün ve yukarı çıkıp yeşil lambayı elinizdeki ile tekrar değiştirin. Aşağı inin ve yeni bir yeşil lamba alın. Bilgisayarı resetleyin ve kontrol panelindeki kolu indirip oluşan geçitten geçin.

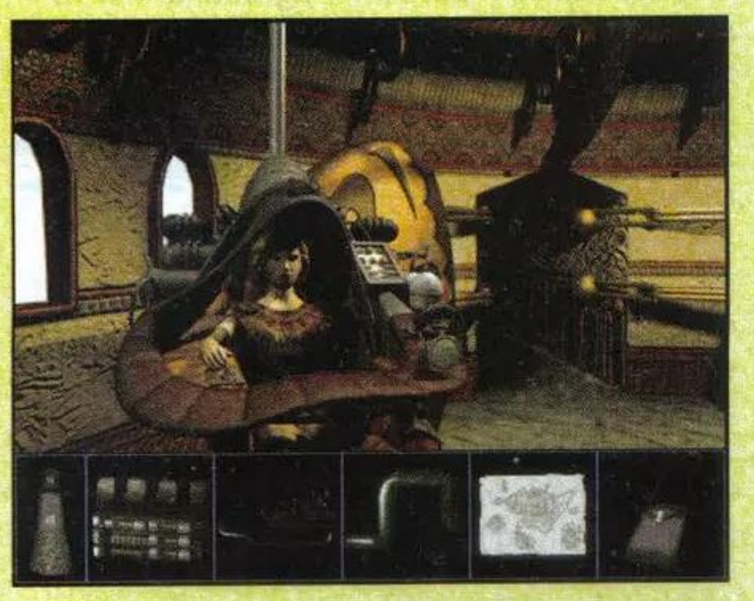
KULE {2}: Sahilden tekrar kuleye gelin ve ilk kapıdan girin. Sağ taraftan aşağı doğru inen yolu takip ederek vincin oraya gidin. Vincin arka tarafında yerde iki tane ağırlık var. Vincin kontrol paneline klikleyin ve buradaki kolları kullanıp iki ağırlıktan birinin tam üzerine gelerek onu alın. Ağırlığı vinci kullanarak sağ taraftaki platforma koyun. Diğer ağırlık içinde aynı işlemi uygulayın. Tekrar vinci kullanıp ağırlıkların oradaki metal halkayı kaldırın. Bunu yapınca geçit açılacak. Şimdi denizaltıya doğru gidin. Sağ taraftaki kolu çevirip köprüyü denizaltıya kadar uzatın {kolun tekrar dönmemesi için üst tarafındaki siyah kilidi kullanın}. Denizaltıya gelip kapağını açarak içine girin.

DENİZALTI: Denizaltının ön tarafına doğru yürüyüp konrollerin olduğu yere gelin. Sağ taraftaki yere kuledeki çekmeceden aldığınız kolu takın. Bu gaz kolumuz oluyor. Panelde sol taraftaki alt alta duran 3 düğme {aşağından yukarı} dalış kontrolleri, rota bilgisayarı ve motor kontrolleridir. Sağ taraftaki yan yana duran iki kol ise köprü ve motor kapılarını kilitliyor. Bunların sürekli yukarda olması gerek. Önce sol alt taraftaki tek duran kolu çevirin. Sonra sol taraftaki 3 koldan en altakine {dalış kontrolleri} basın. Tam sol tarafa dönün. Burada başka bir panel var. Bu panelde önce iki ufak kolu aşağı indirin. Sonra sol taraftaki ufak yuvarlağı çevirin. Aşağıdaki soldan iki tüpe su dolmaya başlayacak. Su mavi renge gelince hemen sağdaki yuvarlağıda çevirin. Ana kontrollere gelin ve en üstteki kola {motor kontrolleri} klikleyin. Denizaltının kıç tarafına gidin. Kapıyı açmak için sol taraftaki yuvarlağı çevirin. İçerideki kolu ittirip motorları çalıştırın. Ana kontrollere geri dönün ve ortada kalan basmadığımız son kolada klikleyin {rota bilgisayarı}. Denizaltının ortasına gidin ve sağa dönün. Buradaki ufak tüplere bakın. Birinden çıkan haritadaki koordinatlara dikkat edin {20.67 kuzey, 118.96 batı} Yan taraftaki büyük küreye klikleyip açın. Keypad i kullanıp sol tarafa 20.67 sağ tarafa 118.96 girin {sağ ve sol taraflara geçmek için yukarıdaki ufak küreleri kullanın}. Entere basınca haritada yeni bir yer gözükecek. Şimdi yine sol tarafa 22.01 sağ tarafa ise 119.11 rakamlarını yazıp entere basın. Ekranda yanardağ, kale, kule ve enkaz koordinatları gözükecek. Enkaza gitmek için en alttaki kırmızı yıldıza klikleyin. Koordinatlar otomatik olarak sol tarafta çıkacak siz sadece entere basın. Ana kontrollere gidin ve gaz kolunu ittirip çıkan demoyu seyredin. Evet enkaza geldik. Geminin kıç tarafına gidin ve alttaki delikten ufak denizaltıya geçin.

MİNİ DENİZALTI & BATIK GEMİ: Denizaltının içindeki üst tarafta iki beyaz koldan ikincisini çekip denizaltını kapağını kapatın. Daha sonra diğer koluda indirin. Sağ tarafa dönüp buradaki kolu indirerek suya dalın. Ön taraftaki panelde sağ alt tarafta bulunan kolu indirince robot kolu yönetmeye yarayan kontroller çıkacak. Camın altındaki top ve sol taraftaki ufak kol denizaltıyı sağa ve sola götürmeye yarıyor. Oyunu burada save edin. Şimdi vereceğim komutlara göre aynen ilerleyin. Topu sağa getirip ve kolu çekin, sonra sadece kolu çekin {topu ellemeden}, topu sağa getirin ve kolu çekin, topu sağa getirin ve kolu çekin, topu sağa getirin ve kolu çekin, sadece kolu çekin, denizaltı batığın önündeki açıklığa gelince bu seferde sağ taraftaki dalış kolunu kaldırın. Denizaltı enkazın içine girecek. İki kez sola gidin {artık kolu çekin felan demiyorum}, duvarda bir kanca göreceksiniz, robot kolun kontrollerin kullanıp biraz sola ve yukarı yapıp yandaki kolu indirince kancayı alıyorsunuz. Şimdi dalış kolunu indirip enkazın içinden çıkın. Bir kere sağa, bir kerede sola gidin böylece enkazdan biraz uzaklaşmış oluyorsunuz. Şimdi sol, sol, sadece kol, sol, sol, sadece kol yapınca enkazın içine tekrar giriyoruz. Burada bir kurukafa görmeniz lazım {eğer yönleri şaşırdıysanız deminki save den başa dönüp oradan devam edin}. Dalış kolunu kullanıp yukarı doğru çıkın. Buradan bir kere sola gidince bir kasa görmeniz lazım. Robot kolunu yerinden hiç oynatmadan kullanıp kasanın alt tarafındaki tahtayı düşürün. Bir kere sola gidin ve buradaki deliğe robot kolunu biraz sağ ve yukarı yapıp kancayı asın. Kasanın kapağını robot kolu ile açın ve içindeki şeyi alın. Otomatik olarak denizaltıya dönüyorsunuz. Ana kontrol paneline gidin ve sol alttaki düğmeye basın. Motor dairesine gidin kolu indirin. Ana kontrollerden rota bilgisayarını açın {sol ortadaki kol}. Rota bilgisayarına gidin ve ekranda ortada bulunan yıldıza klikleyip entere basın. Ana kontrollere dönüp gaz kolunu ileri ittirin. Şimdi geldimizi yer bir kale.

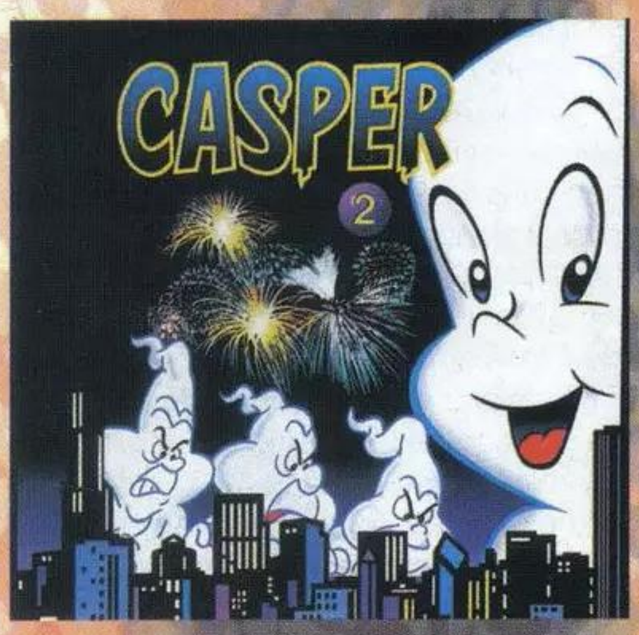
KALE: Denizaltıdan çıkıp iskeleye inin. Sağ taraftaki oltaya klikleyip balığı alın. Devam edip kapıdan girin. Burası marangozhane. Tam karşıdaki odaya geçin burası güç merkezi. Soldaki ilk makineye bakın. Sol tarafındaki kolu indirince sağ taraftaki dişli yerine oturuyor. Şimdi sağ taraftaki makineye

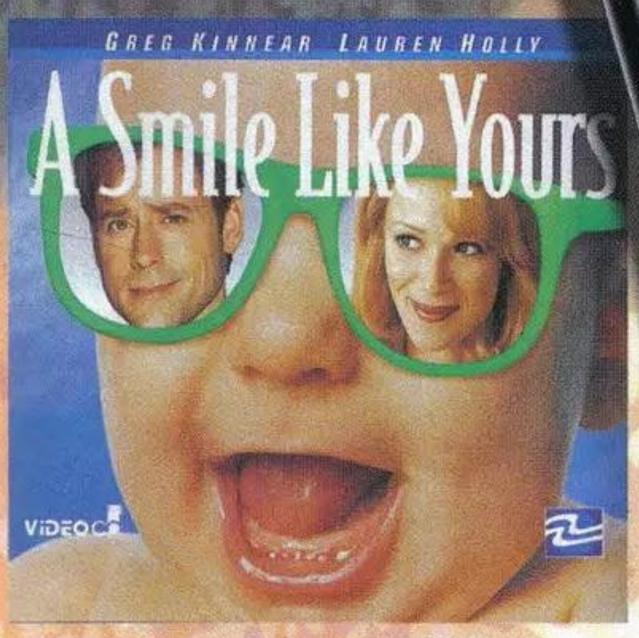
gidin ve bunun üzerinde sol tarafta bulunan kola basılı tutun. Pervaneler yukarı çıkınca bu aletin sağındaki kolu indirin. Böylece jeneratör devreye giriyor. Marangozhaneye geçin. Kalas kesme makinesine giderek iki uzun parça kesin. Diğer makineye geçin {sarı kuş kafası olan makine} bu makinenin alt tarafından tahta alarak yine bu makinede ikiye kesin {bunu 4 kez yapın}. Güç merkezine dönüp buradaki merdivenlerden yukarı çıkın. Karşıdaki kapıdan girerek yine merdivenlerden yukarı çıkın. Geldiğiniz yerde yukarı bakın buradaki kancaya balığı takıp aşağı inin. Buradaki diğer kapıyı açın ve yaratıkla karşılaşın. Ama size birşey yapmıyor. Tam arkanızı dönüp yere bakın. Kilitli bir bölme var ama onu şimdi açamıyoruz. Marangozhaneye geri dönüp pencereden bakın. Aşağı ve yukarı bakabiliyorsunuz. Önce aşağı bakın Dark Man'in yaratıkla oynadığını göreceksiniz. Pencereden çıkın ve bir adım geri gidip tekrar pencereden bakın. Dark Man gitmiş olacak. Bunu bir kez daha yapınca yaratıkta kayboluyor. Bir kez daha yapıp bu sefer yukarı bakın. Yaratık sağdan sola doğru gidiyor. Son bir kez daha çıkıp tekrar pencereden bakın, yaratık bu sefer soldan sağa doğru geçiyor. Sağdan kaybolduğu anda marangozhanedeki karanlık geçide girin. Burada ilk önce uzun tahtaları kullanıp bunların üzerine ufak tahtaları koyarak karşıya bir köprü yapın. Karşıda geldiğimiz yer bir metal atölyesi. Buradaki merdivenlerden yukarı çıkın ve topun yanına gelin. Topun arkasındaki kancayı çıkarınca yana doğru kayıyor. Topun etrafından 1 gülle, 1 barut ve fitil alın. Tam karşıdaki kuleye bakın yaratık orada. Topu klikleyip açın ve içine önce barutu sonra gülleyi koyup kapatın. Fitili takın ve yan taraftaki teleskoptan yaratığa bakın. İnventorynizdeki çakmağı seçin ve yakıp fitili ateşleyin. Yaratık atalarına kavuşunca merdivenden aşağı inerek metal atölyesine dönün. Buradan önce masanın üzerindeki kalıbı ve etrafdan odun, kömür ve metal külçelerini alın. Ocağın yanına gidin ve önce odunu sonra kömürü koyup çakmak ile yakın. Uzun masanın üzerine aldığınız kalıbı koyun. Kazanın içine metal külçelerini atın ve buradaki kolu kullanıp kazanı ocağın içine sürün. 30 saniye kadar bekleyin ve kazanı geri çekin. Sol taraftaki kalıbın altında kalan düğmeye basın ve eriyik çeliği kalıba dökün. Buradaki kolu kullanıp kalıbı suya daldırın. Kolu tekrar kullanın ve kalıbı geri çekip içindeki metal parçasını alın. Yaratığı ilk gördüğünüz kapıya gidin ve buradan girin. Karşıdaki kapıya girip masanın üzerindeki anahtarı alın. Geri dönün ve daha önce yerde



En son film çeşitleri
20 CD'lik arşivle disket çekimi
(En son disket oyunları)
En son eğitim CD'leri
Çocuk eğitim CD'leri
En yeni SONY Playstation oyunları
En son TV ATARI oyunları
Cd kutuları, disket kutuları,
joystick çeşitleri, temizlik malzemeleri, vs...

IŞIK BİLGİSAYAR





BEST GAMES '98

MORTAL KOMBAT TRILOGY *
QUAKE II *
HERCULES *
CHAMPIONSHIP MANAGER 98 *
NHL 98 *
NEED FOR SPEED II SE *
JEDI KNIGHTS (DARK FORCESS II)
TUROK
ALADDIN 95
RAIDEN 2
SUPER MARIO 95
...ve diğerleri
Hepsi 1 CD'de Full version - Full CD

Sadece 16 $

MORTAL KOMBAT
TRILOGY
PC
GELDİ !

ŞOK FİYATLARLA
OYUN CD'LERİ

SİPARİŞLERİNİZ KARGO İLE
1 GÜNDE ELİNİZDE

CD KAYIT YAPILIR
ÖZEL GÜNLERİNİZİN KASETLERİ CD'YE AKTARILIR
FİRMALAR İÇİN 450 DİSKETLİK CD 'DE HAZIR OYUN ARŞİVLERİ
ORJİNAL FİLM CD'LERİ, EN YENİ DİSKET OYUNLARI

IŞIK SHOWROOM
PCD CENTER
Moda Çarşısı'nda
hizmete girmiştir.

IŞIK BİLGİSAYAR

Bu kuponla
Işık Showroom
PCD CENTER ' a gelen
herkese 500.000 TL
değerinde Mousepad
hediye edilecektir.

Banka Hesap Numarası: İş Bankası Yenişehir Şubesi 3434301 (Ali IŞIK adına)
Adres: Sakarya Caddesi Ertuğ Han No: 17 / 19 Kızılay / ANKARA
Tel-Fax: 0312 435 59 43
Şube: İzmir Caddesi Moda Çarşısı Menekşe Sokak 21 / 60 Giriş Kat KIZILAY / ANKARA
Tel-Fax: 0312 419 79 83

gördüğünüz kapalı bölmeyi bu anahtarı ile açıp içindekini alın. Tekrar anahtarı aldığını yere gelin ve buradaki uçağa klikleyin. Kırık parçayı elinizdeki kalıptan aldığınız parça ile değiştirin. Masanın yanındaki kolu çekip tam arkanıza dönün. Buradaki kolu + işaretine getirin ve kaleden dışarı çıkarak denizaltıya binin {eğer uçağa binerseniz tapınağa geri dönüyorsunuz ama orada yapılacak bir işimiz kalmadı o yüzden binmeyin}. Denizaltıda ana kontrollere gidin ve kontağı açın. Kıç tarafına gidip makineleri çalıştırın ve ana kontrollerden rota bilgisayarını açın. Rota bilgisayarına gidip son olarak en üstteki yıldızı {yanardağ} seçin. Gaz kolunu ittirin ve yanardağa doğru yola çıkın.

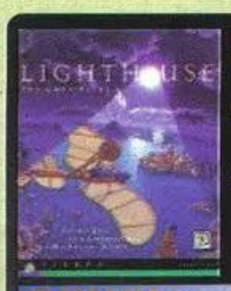
YANARDAĞ : Yanardağa gelince denizaltıdan çıkın. Sola bakınca Dark Man'i pencerede görüyoruz. Karşıdaki büyük trene gidin ve sağ alt tarafındaki kapağı açarak içinden keski ile dinamiti alın. Kilitli parmaklıklara gidin ve keskiyi kullanıp kilidi kırın. Trene gelip içine binin. Sola dönüp güç kolunu indirin. Trenin ön tarafına geçin. Kırmızı düğmeye basınca tren çalışıyor. Konsoldaki en sağda bulunan büyük kol ileri geri gitmeye {ortadayken tren durur}, ortadaki ufak kırmızı düğme dev matkapı çalıştırmaya, onun solundaki kol makas değiştirmeye, sol taraftaki top ve düğmede vinci çalıştırmaya yarıyor. Kolu kullanıp durana kadar ileri gidin. Sol alt tarafta çıkan kırmızı düğmeye basıp dış görünüşe geçin. Buradaki kolu çekip yukarı çıkın. Geldiğiniz yerde ileri devam edin. Dış görünüş düğmesi çıkana kadar ilerleyin düğme çıkınca treni durdurun. Dış görünüşe geçin. Trene klikleyip ingiliz anahtarını alın ortadaki kutuda bulunan demir çubuğu alın. Bu çubuğu rayın yanındaki direğe sokun ve çubuğu anahtar ile sıkıştırın. Yola devam edin. Bir kavşağa geleceksiniz burada treni durdurun {buradan ana kavşak diye söz edeceğiz}. Trenin önü kuzeye bakmalı. Bunu inventroynizdeki pusuladan anlayabilirsiniz. Eğer kuzeye bakmıyorsa dış görünüme geçip mağara girişinin sol alt tarafındaki ufak tahta kutuya klikleyin ortaya bir kol çıkacak. Bunu çevirerek trenin önünü kuzeye çevirin. Kuzeye doğru devam edin. İlerideki sapağı görür görmez gri kolu kullanıp makası değiştirerek soldan gidin. Dark Man yola kaya atıp kapatacak. Dış görünüşe geçip dinamiti kayalara yerleştirin ve çakmak ile fitili yakın. Dinamit patlayınca yol açılıyor devam edin. Tren kendiliğinden durunca inin. Buradaki yeşil kapı Dark Man'in lab.ına açılıyor ama şimdi kilitli. Trene binip geri geri giderek ana kavşağa gelin. Treni bu seferde doğuya döndürün. Yoldan devam edince bir kavşağa geleceksiniz onu geçince 1-2 saniye gidin ve treni durdurun. Treni geri geri götürün ve hemen makas değiştirme kolunu kullanın. Böylece diğer yola geçtik. Tren kendiliğinden durunca inin. Geldiğiniz yerde kafesin içinde Amanda'yı göreceksiniz. Tünellerde herşey borulardaki buharla idare ediliyor. Buradaki kontrol panelindeki ibrelere bakınca gümüş renkli boruda güç olmadığını, koyu gri renkli de ise güç bulunduğunu göreceksiniz. İlk şalteri çekin. Sağınıza dönün burada bir kapak var. İnventorynizden şemsiyeyi seçin ve kapak açılır açılmaz üstteki deliğe şemsiyeyi sıkıştırın. İçeri girip Amanda'ya bakabiliyorsunuz. Şemsiyenizi alıp trene dönün. Ana kavşağa gidip treni kuzeye döndürün. Devam edin otomatik olarak sağ taraftan gidiyorsunuz. Tren durunca inin. Burası ana valf odası. İleri girip sağdaki yerden girin. Sağınıza dönün burada ufak bir yol var. Yolun üzerine tıklayıp daha yakından bakın. Şemsiyenizi kullanıp aşağıda kalan kısmı yukarı çekin ve sağ taraftaki ufak çengeli kullanıp yolu sabitleyin. Bu yoldan devam edin ve kontrol paneline gelin. Buradaki kolu kullanıp küre şeklindeki asansörü yukarı çekin. Gidip küreyi binin. Kürenin içinde sağ taraftaki kolu kullanıp aşağı doğru inin. Aşağı doğru inerken boruların üstlerindeki oklara dikkat edin. Şimdi sol taraftaki kolu kullanarak yukardan aşağı olmak üzere birinci ve ikinciyi {üçüncüye dokunmayın}, dördüncü ve altıncıyı {beşinciye dokunmayın} çevirin. Eğer yanlış kolu çevirirseniz buhar gelecektir. En alttaki bölme açılacak. Bölmenin içindeki objeyi alın. Şimdi bu dört okuda yukarıyı gösterecek pozisyona çevirip, valf odasına gidin. Borular ve valflara bakın. Soldan üçüncü {gümüş renkli olan} ve soldan yedinci {en sondaki} vanaları çevirin. Böylece Dark Man'in lab. açılacak. Trene dönün ve geri geri gidip ana kavşağa gelin. Treni tekrar doğuya döndürün. Yoldan devam edince bir kavşağa geleceksiniz onu geçince 1-2 saniye gidin ve treni durdurun. Treni geri geri götürün ve hemen makas değiştirme kolunu kullanın. Evet Amanda'nın yanına geri geldik. Şemsiyeyi yine kapağa sıkıştırın ve gümüş borudaki vanayı çevirin. Güç gelecek. Mıknatısı çalıştırmak için kolu kendinize doğru çekin. Kontrolleri görebilmek için tam geriye dönün. Paneldeki ortada bulunan düğmeyi kullanarak bir tane kaya alın. Kayayı yakaladığınızda kolu iki kez Amanda'ya doğru itin. Sonra kayayı bırakmak için tekrar düğmeye basın. Kaya düşüyor ve Amanda kurtuluyor. İçeri girip onu alın. Trene binip ana kavşağa gelin. Trenin önünü doğuya çevirin ve geri geri gidin. Üç hattın kesiştiği yere gelince burayı biraz geçin ve ileri doğru gidin biraz gidince geri geri giderek makas değiştirme kolunu kullanın. Tren köprüye gelip duracak. Dış görüntüye geçin ve kancayı kullanarak köprüyü indirin. Burada oyunu save edin. Geri geri gitmeye devam edin. Dış görüntü düğmesi çıkar çıkmaz treni durdurun. Dış görüntüye geçin. Trene klikleyip uzun keskiyi alın. Yerdeki bozuk raya klikleyip keski ile sökün. Bozuk rayı tıklayıp onu kaldırın. Sol tarafa dönün ve buradaki sağlam raylardan birini alıp bozuğun yerine takın. Şimdi ileri doğru gidip ana kavşağa gelin. Treni doğuya döndürün ve devam edin. Üç yolun kesiştiği yeri görür görmez hemen makas değiştirip soldan girin. Köprüden geçip ilerleyince tren duracak. Panelde ortadaki kırmızı düğmeye basıp kazıcı ile duvarda bir delik açın. Daha sonra trenden inip bu delikten içeri girin. İnventorynizdeki şemaya bakın. Masanın üzerinde bulunan mengeneye bağlı tahta parçasına klikleyin. Burada şemada gösterilen silahı yapacağız. Önce şemadakine göre 1 ve 2 numaralı parçaları birleştirin {parçaları döndürebilirsiniz} sonra 3 numarayı 1 ve 2 nin üzerine takın. Bunlara 4 üncü parçayı {kanatlı olan} ve 5 inci parçayı {bunun kollarını üzerine klikleyip açmalısınız} ekleyin. 6 ıncı parçayı da ekleyip 4 ve 5 inci parçaların

kanat ve kollarını kapatın. Silahın üzerindeki parçada bulanan iki ufak kola klikleyip kapağı açın ve içine 7 numaralı parçayı koyun. Üstteki ufak kolları kapatınca bir ses gelecek silahımız hazır. Exit'a basıp çıkın ve trene binip ana kavşağa geri dönün. Treni kuzeye çevirin ve devam edip sağdaki yoldan gidin. Valf odasına geliyorsunuz. Dark Man'in odasını açmak için soldan 4 üncü çarkı çevirin. Ana kavşağa dönün doğuya doğru gidin. Kavşaktan sola dönün. Açmış olduğunuz deliğin oraya geleceksiniz. Trenden inin ve trene klikleyip çekici alın. Oyunu burada save edin. Tekrar trene ve dinamete tıklayın. İnventorynizdeki elektronik devreyi ve çalar saati dinamitin üzerinde kullanın. Yukarıda bir sayaç çıkacak. Delikten içeri girin. Sol taraftaki geçide girin. Silahınızı hazır bulundurup buradaki yeşil kapıyı açın.

THE END :

Bir adım içeri girin. İçeride Dark Man birşeyler ile uğraşıyor. Silahınızı çekin. Dark Man sarı renkli makinenin önündeki kola gider gitmez ona ateş edin. Kolun yanına gidip kolu siz çekin. Geçit açılacak ama şimdilik girmeyin. Buradaki masanın altındaki sandığa daha yakından bakıp çekiçle açın. Sandıktaki mavi renkli objeyi alın. Odada yatan Dr.Krick' in önündeki panele gelin. En soldaki kolu çekin. Soldan üçüncü koluda çekip ortadaki yuvarlağı ikinci pozisyona getirin. Monitörde bir dalga çıkmalı. En sağdaki kolu 3 kez indirip Dr.Krick'e şok uygulayın. Kendine gelince Dr.Krick'e bir kaç kez klikleyin. Ona Amandayı ve sandıktan almış olduğunuz mavi objeyi verin. Geçitten geçin ve oyunun bitiş demosunu seyredin. Sonunda bu kazık oyunu bitirdiniz haydin geçmiş olsun. Oyunu bitirmemde bana yardım eden Levent GÖÇER'e teşekkür ederim.

☒Özgür "LightHOUSE" GÜLTEKİN



FİRMA: SIERRA
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 75, 8 MB RAM, 1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %81

ALESTA Computer Shop

Fiyatlarda Yaprak Dökümü

Intel Pentium 166 MMX
Intel Pro VX Main Bord
512 Cache
16 Mb Edo Ram
1.2 Gb Hard Dısk
3.5" 1.44 Mb Disket Sür.
1 Mb S3 Trıo 64+ Ekran K.
14" 0.28 Dij. NI-LR Ekran
24 X Creative CD-ROM
16 Bit Sount Ses Kartı
Win95 Türkçe Klavye
Mause + Pad + Mini Tower Kasa + Mikrofon-Hoparlör

800 $ + KDV

EN SON CD OYUNLAR

Monkey Island 3
Quake II
Starcraft
Riven: Myst 2
Sensible Soccer 2000
Tomb Raider 2000
Wing Commander 5
Diablo: Hellfire
Heavy Gear
Myth: The Fallen Lords
Championship Manager 97/98
Kick Off 98
Need For Speed 2 SE
Dark Earth
Earth 2140
Perfect Assassin

CD KAYIT
UPGRADE
OEM PARÇALARI
TEKNİK SERVİS

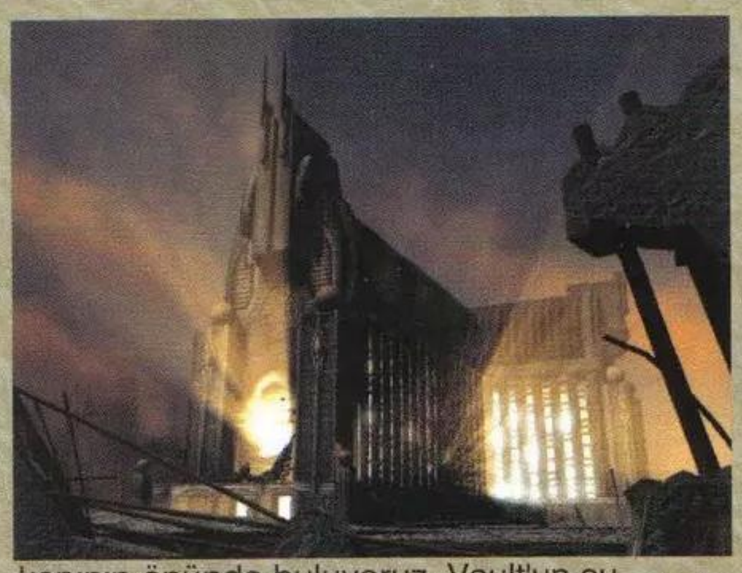
KENDİ DÜŞÜNDÜĞÜNÜZ KONFİGASYONLAR İÇİN BİZİ ARAYIN SİZİN İÇİN EN UYGUN SİSTEM VE FİYATI BERABER ÇIKARALIM.

Intel Pentium 233 MMX Mhz CPU
Intel Tomato TX Main Bord 512 Cache
32 Mb Edo Ram
2.1 Gb Hard Dısk
3.5" 1.44 Mb Disket Sürücü
4 Mb Matrox Mystique Ekran Kartı
15" 0.28 Dijital NI-LR MPRI II Ekran
33.600 Fax-Modem
1 Aylık Süper-OnLine Internet Paketi
24 X Creative CD-ROM
Creative Sount Blaster 16 Bit Ses Kartı
Win95 Türkçe Klavye + Mause + Pad
Mini Tower Kasa

1.500 $ + KDV

HASFIRIN CAD. SİNANPAŞA İŞ MERKEZİ
NO: 67/217 BEŞİKTAS - İST (0212) 2617689

Uzun zamandır; sizi uğraştıracak, uykuya dalmadan önce aklınızı kurcalayacak, yemek yerken dalıp gitmenize neden olacak bir oyun oynadınız mı?... Nea? Demek oynadınız. Bi saniye olmadı şimdi, tekrar gireyim olaya. Öhöm...
Gel vatandaş oyuna gel. Bu oyun var ya bu oyun, mükemmel bişey abi. Adventure sever miyiz? (eeveeet!), turn based savaş sever miyiz? (eveeeet!), bilmeceler makul ve mantıklı olsun mu? (olssuuun!), oyle zırt diye de bitmesin ama di mi? (eveeet bitmesiin!). macera içinde macera ister miyiz? (laan isteriz dedik yaaaaa, süründürmedeeeee konuyaa geeeeç). Bugün bütün ters okuyucular beni bulmuş ya. Neyse ben oyuna geçeyim, Allah'ından bulsunlar.
Fallout'da yeraltında, ömrünün tamamını dış dünyadan tamamen yalıtılmış bir ortamda geçirmiş olan, bir **Vault** sakininin yerine geçicez. Bu Vault da ne olaki diyenler için; Vault, bütün dünyayı kapsayan nükleer savaştan ve onun yan etkilerinden korunmak için yeraltına yapılmış, korunaklı yerleşim birimlerine verilen genel isim.
Bizim içinde yaşadığımız Vault 13'ün, su ihtiyacını karşılamakta kullanılan **waterchip** kırılınca, en yakın Vault'a (Vault 15) gidip bir fincan ödünç waterchip almakla görevlendiririliriz. 80 yıldır dünyayla bağlantısı kesik olan Vault 13'ün kapıları bizi dışarıya postalamak için ilk kez açılır. Bizde panik olmuşuzdur tabii, çünkü doğduğumuzdan beri dış dünyaya hiç ayak basmamışızdır. Belkide panik olmamışızdır, aslında bu panikleme işi tamamen benim uydurmam, belkide cesur biriyizdir. Ehehe kızmayın yav. Tamam karar verdim işte; aslında merak ediyoruzdur dışarıyı (bak bak daha neler uydurcam ben). Neyse bi şekilde kendimizi



kapının önünde buluyoruz. Vault'un su rezervleri bitmeden (150 gün) waterchip'i bulup getirmek gerekiyor.
Şirin giriş demosunu seyrettikten sonra çıkan menüden, **NEW GAME** seçeneği ile oyuna başlamak için ilk adımı atıp, **CHARACTER SELECTION** bölümüne geliyoruz. Burada hazırda 3 karakter var, istersek birini seçip oyuna geçebiliriz. Veya **CREATE CHARACTER** ile sıfırdan yeni bir karakter yaratabiliriz.

CREATE CHARACTER

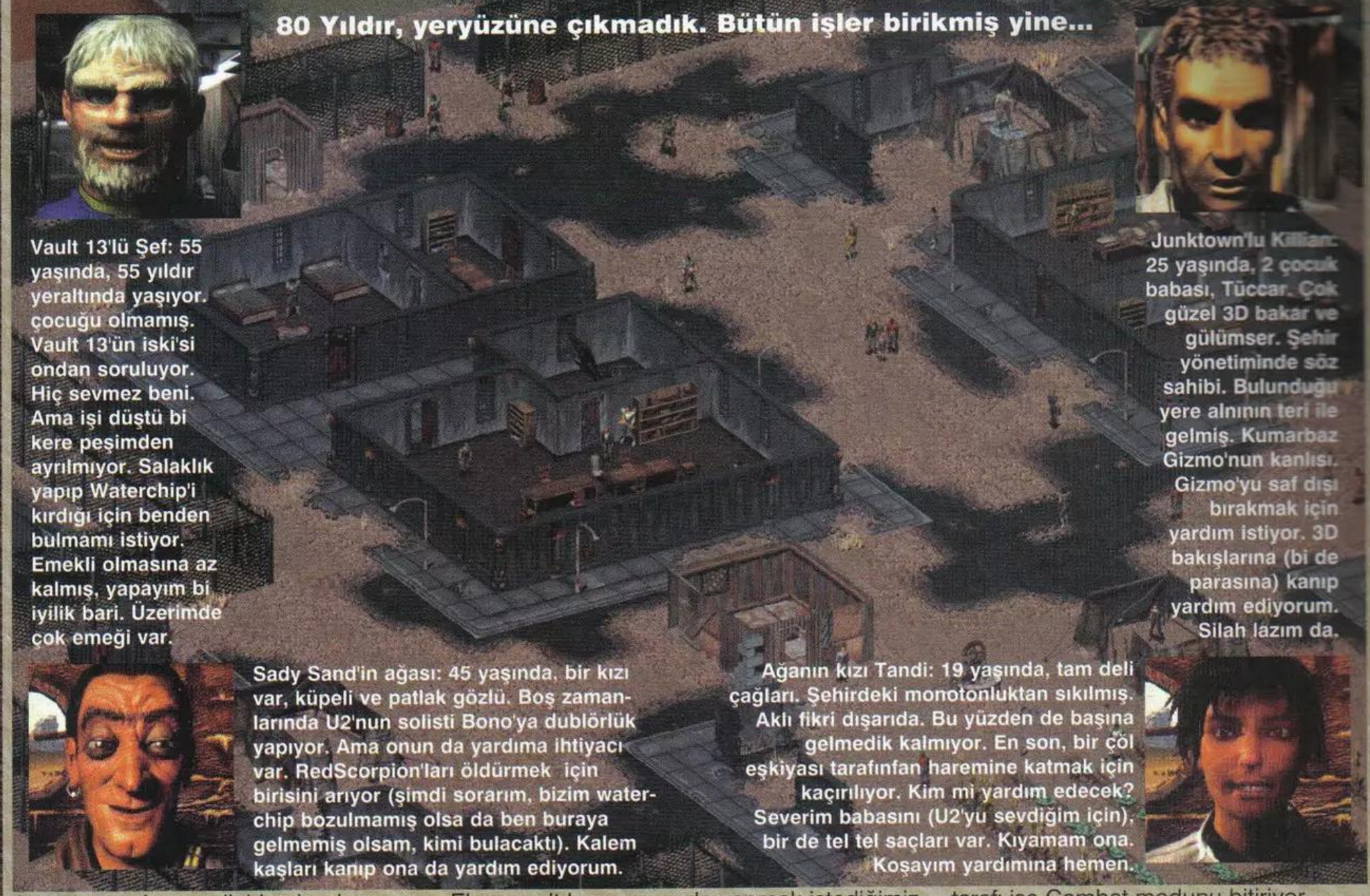
NONE yazan yere; karakterimizi için uygun gördüğümüz ismi yazıyoruz. Hemen yanındaki yer yaşı için. Ve onun yanındaki de cinsiyeti. Hemen aşağısında ise;
Character Points:
ST (Strenght): Fizik gücü. Hit points, Melee damage ve Carry weight'i doğrudan etkiler.
PE (Perception): Algı, sezi yeteneği (duyma, görme v.s.). Sequence, Critical chance ve Ranged combat'ı etkiler.
EN (Endurance): Dayanıklılık. Hit points, poision resistance, radiation resistance, Healing rate ve her level için extra hit point sağlar.
CH (Charisma): Görüntü ve etkileme gücü. Speech ve Barter'ı etkiler.
IN (Inteligence): Zeka, hafıza ve hızlı düşünebilme yeteneği. Critical chance, her level için ekstra skill point, ekstra diyalog seçenekleri ve ekstra skill'ler.
AG (Agility): Çeviklik. Action points, Armor Class, Sequence ve ekstra skill'ler
LK (Luck): Şans.
Ben yukarıda size, şunu etkiler, bunu etkiler diyorum, ukalalık yapıyorum sanmayın. Oyunda bu özellikler böyle anılıyor. Bunları daha sonra tek tek açıklayacağım. Ekstra 5 CHAR POINTS'imiz var ve bunları seçimimize göre dağıtıyoruz.

OPTIONAL TRAITS

Başlangıçta buradan sadece 2 adet seçim yapabiliyoruz. Ama her 4 level'de bir yeni bir tane daha seçebiliriz. Yanlız bazılarının yararları yanında zararları da var buna dikkat etmek gerekiyor.
Fast metabolism: Çabuk iyileşiyoruz ama zehire ve radyasyona karşı daha dayanıksız oluyoruz.
Bruiser: Öküz gibin büyük (güçlü) ve öküz gibin yavaş.
Small frame: Küçük ama hızlı.
One hander: Tek elle kullanılan silahlarda mükemmeliz ama iki el gerektirenlerde problem olabilir.
Finesse: Kritik noktalara vuruş hassasiyeti.
Kamikaze: Haraket sırası hızlı geliyor. Ama armor class'dan kaybediyoz.
Heavy handed: Yakın döğüşte koduk mu oturtuyoz. Ama nerede o hassas vuruşlar yok tabii.
Fast shot: Normalden hızlı ateş ediyoz ama bu sefer de nişan alıcak zaman olmuyor.
Bloody mess: Rakibi en kanlı şekilde öldürme.
Jinxed: İyi yönü şu; etrafımızda ki herkes kavga esnasında kritik hatalar yapıyor. Kötü yanı ise bizimde aynı durumda olmamız.
Good natured: İyi huylu skillerimiz artıyor (First aid, Doctor, Speech ve Barter gibi). Ama dövüşken yanımızdan kaybediyoruz.
Drug addict: Bu durumda oyundaki ilaçlar normalden daha çabuk alışkanlık yapıyor. Ama alışkanlıktan daha rahat kurtuluyoruz.
Drug resistant: İlaçlar normalden daha az etki yapıyor ama alışma oranı da az buna göre.
Night person: Drakula modu. Gece olduğunda daha çok uykusuz kalabiliyoruz. Ama gündüz olduğunda da sersemliyoruz.
Skilled: Daha fazla skill point. Daha az yetenek.
Gifted: Doğuştan yetenekliyiz. Ama bazı skillerimiz az.

SKILLS

Karakter yaratırken, aşağıdakilerden üç tanesini ağırlıklı olarak belirliyoruz. İlerde level atladıkça extra pointleri kafamıza göre dağıtabiliriz.
Small guns: Küçük silahları kullanmada ki ustalığımızı doğrudan etkiler. Pistol, Submachine Gun gibi mesela.
Big guns: Büyük ebatlı silahları kullanmada ki becerimiz. Mini guns, rocket launchers, flame throwers falan yani.
Energy weapons: Enerji bazlı silahların kullanımı hakkındaki bilgimiz. Nasıl tutulur ve ateş edilir gibi.



laser veya plasma silahları bunlara örnek olabilir.

Unarmed: Teke tek silahsız döğüşteki ustalığımız ve etki yeteneğimiz.

Melee weapons: Teke tek silahlı düğüşteki ustalığımız. Muşta, piçak, jilet gibi yani.

Throwing: Elle atılan silahları kullanmadaki yeteneğimiz. El bombası, el havlusu ve el arabası gibi.

First aid: Genel iyileştirme yeteneğimiz. Küçük yaralar, kesikler falan gibi şeyleri iyileştirmede kullanıyoruz.

Doctor: Daha büyük yara ve hastalıklara karşı, daha da etkili bir formül. Kırılmış bir bacak gibi mesela.

Sneak: Sızma. Eğer başarılı olursa, görülmeniz oldukça zorlaşır. Ama aynı zamanda hem koşup hem de saklanamazsınız.

Lockpick: Kilitleri açma becerimiz.

Steal: Kolay para. Eheh. Oyundaki diğer karakterlerden eşya çalma.

Traps: Tuzakları bulma ve etkisiz hale getirme becerisi.

Science: Yüksek teknolojiyi anlama ve kullanabilme yeteneği. Bilgisayarlar, biyoloji, fizik ve jeoloji gibi.

Repair: Tabii ki sadece anlamak bi işe yaramıyo, biraz pratik yapmak lazım. Ekipman, makine ve elektronik eşyaları tamir yeteneği.

Speech: Karşımızdakini doğru söylediğimize inandırabilme ve etkileme yeteneği.

Barter: Pazarlık ve ticaret yeteneği. Satılan ve alınan malların fiyatlarını doğrudan etkiler.

Gambling: Kumarbazlık yeteneğimiz. (evet kumar da oynayabiliyoz)

Outdoorsman: Vahşi doğada hayatta kalabilme yeteneği.

Kafamıza göre ister embesil, ister Einstein clone'u bir karakter yarattıktan sonra oyunumuza geçiyoruz. Oyuna başladığımız Vault 13'ün kapısının önündeyiz. Grafiklerin Diablo'ya benzemesi ilk dikkati çekenlerden. Ekranın alt kısmı, oyunda yapmak istediğimiz aksiyonları gerçekleştirmemizi sağlayan bir arabirim görünümünde. Soldan sağa;

İŞTE OYUN EKRANI

Brifing ekranı: Bütün genel mesajlar burada çıkıyor. Mesajları yukarı aşağı kaydırabiliriz. Hemen sol taraftaki ekran.

El değiştirme düğmesi: İki elimiz var (hadi len) ve hangisini kullanacağımıza burdan karar veriyoruz. Kırmızı düğme.

Inventory: Üzerimizde taşıdığımız eşyalara ulaşabilmemiz için. Elimizdeki silahları ve üzerimizdeki zırhı burdan değiştiriyoruz. INV yazan düğme.

Options düğmesi: Save, Load, Preferences ve Exit Game. Büyük O harfi olan düğme

Action Point: Hareket puanımızı gösteren ışıklar. 10 adet yeşil led.

Elimizdekini Gösteren Düğme: Burası elimizdekini gösteren düğme. Ledlerin hemen altında yer alıyor.

HP (HitPoint): Kalan canımız (anca böyle tabir edilebilirdi yani)

AC (Armor Class): Zırh sınıfı desem, katlim vacip olacak. Zırhımızın kalitesi diyerek geçiştiriyorum.

SKILLDEX: Burası sahip olduğumuz yetenekleri kullanabileceğimiz yer. Sağdaki kırmızı düğme.

MAP: Automap'e burdan ulaşıyoruz.

CHA: Buradan karakterimizin özelliklerini gösteren ekrana ulaşıyoruz.

PIP (Personal Information Processor): Dinlenme, Automap'ler, vs. burdan ulaşıyoruz.

Combat Button: Burası herhangi bir savaş esnasında açılıyor. Üst tarafı Turn'ümüzü, alt tarafı ise Combat modunu bitiriyor. Ekranın sağ alt köşesinde bulunuyor. Oyunu mouse yardımıyla oynuyoruz. Ve işaretçimizi 3 değişik modda kullanabiliyoruz. *Hareket, Komut* ve *Hedefleme* modları. Bu modlar arasında ise sağ tuşla geçiş yapıyoruz.

Hareket: Bu durumda pointer (işaretçi demeye alışamadım bi türlü yav), kırmızı bi altıgen olarak görünüyor. Karakterimiz, sol tuşla kliklediğiniz yere doğru en kısa yoldan yürür. Eğer bu işlem esnasında Shift tuşunu basılı tutarsak koşarak gider.

Komut: Bu en karışık mod. Bu modda pointer, ok şeklini alıyor ve eğer bir objeye kliklerseniz, obje için uygun olan komut gerçekleştiriliyor (araştır, kullan veya konuş gibi). Uygun olan komutun ne olduğunu görmek için pointer'ı bir süre objenin üstünde tutmanız yeterli. Başka bir komut seçmek istiyorsanız; objeye sol tuşla klikleyip tuşu basılı tutun, kısa bir süre sonra komut listesi çıkacaktır. Tuşu bırakmadan, mouse'u yukarı aşağı hareket ettirerek, komutu seçin ve tuşu bırakın. En alttaki seçenek işlemi iptal içindir.

Hedefleme: Combat modda pointer Target şeklini alır. Bu durumda pointer'ı hedefin üzerine getirince, hemen yanında vurma şansımızı belirten bir yüzde çıkar. Sol tuşla vuruşunuzu yapın. Sağ tuşla vazgeçin. Paşa gönlünüz bilir.

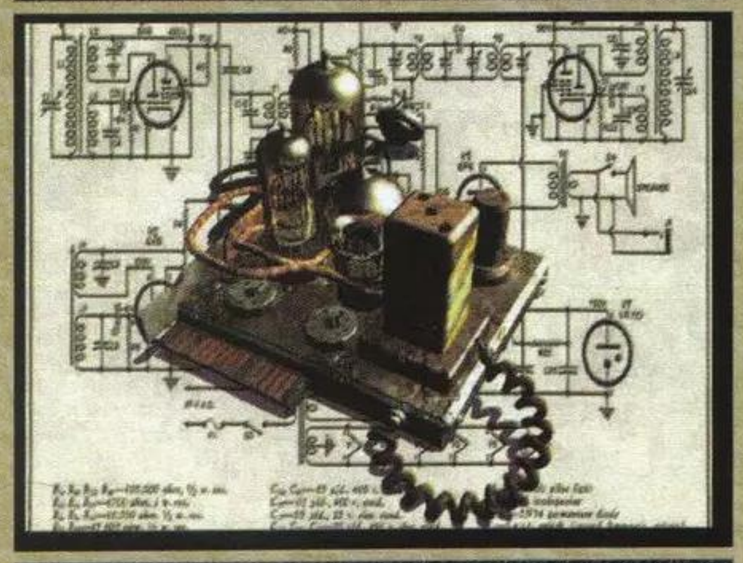
Oyunun önemli bölümlerinden olan Combat Modu ise turn based oynanıyor. Karakterlerle savaşmak için pek çok yol mevcut; yerli yersiz söylenecek bir laf bile bunu başlatmak için yeterli. Tabii siz bunun olmasını beklemeden silahınıza davranıp ilk vuruşu yapan da olabilirisiniz. Dikkat etmeniz gereken yegane şey, yaptığınız her hareketin hareket puanınızdan gidiyor olması, yürüme, invetory açma gibi. Her bir hex hareket için bir action point kaybediyoruz. Aktif itemi gösteren

yerde, bu item'i kullanmanın kaç turn'e malolacağı da gösteriliyor. Aktif item'i sol tuşla kullanabilir, sağ tuşla kullanım modunu seçebiliriz (Single, Burst, Aiming, Reload, vb). Hareket puanımız bitince turn sırası diğer karakterlere geçiyor. Bu arada Aiming olayına bir açıklık getirmek istiyorum; bu modda hedefin istediğimiz bölümüne ateş edebiliyoruz. Kolu, bacağı, kafası, gözü falan gibi. Bölümlerin vurulabilme yüzdeleri de ayrı olarak belirtiliyor burada. Bir örnek vermek gerekirse; Radscorpion'ların ayakları daha hassas mesela. Oralara çalışın.

Konuşma Ekranı: bir karakterle konuşma olayına burdan giriyoruz. Aşağıya çıkan sorulardan istediğimizi sorabilir. Sorulan sorulara aşağıdaki cevaplardan istediğimizi verebiliriz. Soruya veya cevaba uygun seçenekler çıkacaktır. Sol taraftaki **REVIEW** seçeneği; konuşmaların geriye doğru bir kaydını verir. **BARTER** ise; pazarlık ekranına gider. Alış-verişi, değiş-tokuş'la yapış-ediş. **TELL ME ABOUT** seçeneği ise; karaktere bir konu (bir kelime) hakkında soru sormanıza yarar. Karakterin konuyla çok yakın bi ilgisi yoksa, Ha? Hö? gibi cevaplar almanız oldukça normaldir. Oyunda silahlardan başka pek çok şey de mevcut. Yiyecek türleri, ilaçlar, kitaplar, yararlı aletler, vb. Ama taşıyabileceğiniz yükün de bir sınırı var.

Oh be. Abi şu oyun anlatımı kısmında beni en çok bayan yer de; şu bu işe yarar, bu o işe yarar kısmı. Aman sakın yanlış anlamayın ha. Bu tanıtım kısmında en ufak bi yeri atladığımda kendimi suç işlemiş gibi hissediyorum. Ya hiç anlatmiim, ya da herbişeyini anlatiim diyorum. Tamamen kişisel yani. Vicdanımı biraz olsun rahatlattığıma göre, sizi biraz oyuna ısındırayım.

Evet, Vault 13'ün kapısında öyle salak gibi kaldık, la bura nere? Anaa, naapcaz şimdi biz? Dur bakiim, orda yerde yatan bi ölü var (ayakta duranın yanındaki), üzerini biraz araştıralım. Üzerinden çıkan bir adet tabanca ve muhtelif çaptaki mermiyi cebe indirirken, ceketinin iç cebinden çıkan vibratörü hiç görmemiş gibi yapalım (ölüye saygımız vardır). Civarda dolaşan fareleri hepsini öldürelim. Bu bize 500 Experience Points kazandıracak. Farelerden alacağımız yaraları first aid ve doctor skillerimizle iyileştirelim, buradan da expreience kazanalım. Yolun sonundaki koyu bölge bizi yolculuk ekranına götürür. Buradan Vault 15'e doğru yola çıkalım. Yolda isimsiz bir yerleşim merkezine rastlıyoruz (yeşil daire). Burada duralım, bi bakmakta fayda var. Ne de



olsa merak ediyoz dimi? Yani doğduğumuzdan beri dışarıyı görmemişiz. Nea? merak etmiyo muyuz? Peki Vault 15'e devam edelim. Vault 15'e girince ordaki yaratıkları temizleyelim. Asansörün yanına gidelim. Aaa, o da ne? Asansör bozuk ve tamir edebilmek için biraz ipe ihtiyacımız var. Heheh. Nooldu? Sen beni dinleme böyle, devam et. Gitti 3-5 gün boşa. Şimdi dön bakiim o isimsiz yere. Aferiin bi daha da itiraz etme. Burası ufak bir kasaba ve ismi de Shady Sand. Kasabaya girmeden önce mutlaka elinizdeki silahı ortadan kaldırın. Elinizi değiştirin, mesela silahsız elinizi aktif hale getirin. Ne kadar mantıksız bir olay gibi görünse de işe yarıyor. Kasabalarda silahınızı elinizden geldiğince saklayın; karşınızdaki karakterler silahlı birine karşı biraz daha tedirgin davranıyorlar (savaş sebebi bile olabilir). İçeriyi biraz kolaçan edin. Kasabanın ileri gelenleriyle konuşun. Bize başlarının Radscorpion denen, dev akreplerle dertte olduğunu ve ne kadar öldürseler de tükenmediklerini söyleyeceklerdir. Biz de bu böcek temizleme işini üstümüze alıp, kapıdaki guard'la konuşmaya gidiyoruz. Ayrıca ona guard demeyin onun bir ismi var, Seth onun ismi (Anaa yazar iyice sapıttı, Allah sonumuzu hayır eylesin). Biri bişey mi dedi? (Tıss) Neyse ben ne diyodum? Seth'le Radscorpion hakkında konuşun, sizi onların mağrasına kadar götürecektir. Radscorpion'ların hepsini temizleyin, kuyruklarını almayı unutmayın. Daha sona tekrar Shady Sand'e dönün. Kapıda Seth'in yanına gidin ve ona guard diye hitap ettiğiniz için özür dileyin, ayrıca elindeki ipe karşılık uygun bişeyler önerin (mesela akrep kuyruğu, ama size de 2-3 tane kalsın). Geri kalan akrep kuyruklarını kasabanın doktoruna götürün (gündüz olması lazım ama) ve sizin için yapacağı panzehirleri alın. Eğer zehirlendiyseniz bunlar sayesinde normale dönebilirsiniz. Giriş kapısını yakınındaki evde bir merchant var, bulun onu. Bulun ve konuşun, Hub ve Junktown'un yerini öğrenin. Biraz kasarsanız onu size katılması için ikna edebilirsiniz. Buradan ayrılma vakti geldi artık. Vault 15 yolu bize gözükür, artık ip de var nasıl olsa. Gidelim bakalım Vault 15'e. çalışmayan asanörün üzerinde ipi kullanıp, 2 nci ve 3 üncü seviyelere iniyoruz. Her yeri iyice araştırınca, burada waterchip'in olmadığını anlıyoruz. Kızmayın yav, dalga geçmiyom valla. Waterchip'in olmadığını öğrendiğimizde Experience point alıyoruz. Bu da bi nevi görev yani. Yeni hedefimiz ise Junktown. Burada Killian Darkwater'ı bulun ve...

Neyse ısındırma olayını abartmayalım. Bundan sonrası size kalmış artık. Aldığımız notlara bi göz atalım bakalım:

- Save edin abi, zırt pırt save edin. Bazen geri dönülmeyecek hatalar yapılabiliyor.
- Elinizden geldiğince kasabalarda kavga çıkarmayın. Anında bütün kasaba düşman oluveriyo. Dikkat! Bütün kasabaya, kasabadaki inekler bile dahil. Kuşu, böceği, ne varsa artık. Programcılar az bişey daha abarsaymış, yerdeki taşlara hitpoint verip, bize saldırtcaklarmış yani.
- Oyunda sayamadığım kadar çok karakter var, ama bunları temsilen sadece 19-20 çeşit grafik mevcut.
- Bence oyun 2 nci bir CD'yi hakediyormuş. Keşke biraz daha çeşit olsaymış (Selam Zebani).
- Karakterlere ismiyle hitap edin. Yanlış olmasın.
- Son olarak oyun hakkındaki değerli kritiklerini benimle paylaştığı için buradan Zebani'ye teşekkürlerimi iletiyorum.

Kendinize iyi bakın asabımı bozmayın.

☒Hüseyin "Ne var? Ne diyon?" YEŞİLBAŞ

FİRMA: INTERPLAY

TÜR: FRP-ADVENTURE

SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 25 MB HARDISK

GENEL: %87

MAGIC The Gathering

Introductory Set

Fallen Empires, Chronicles, Homelands

Ice Age, 4th Edition, 5th Edition

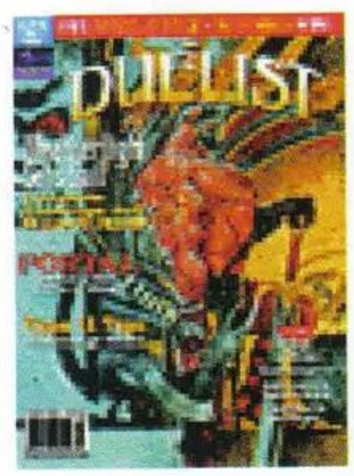
Mirage, Visions, Weatherlight, Portal

Tempest, Revised

TEMPEST™
INTO THE STORM™

Boosters and Starters

Gift Pack



InQuest
Duelist
Scrye

Collectors Album
Deck Protector
Hologram Pages

MAGIC The Gathering

DUNGEON MASTER GUIDE
PLAYERS HANDBOOK
FORGATTEN REALMS
ADVANCED DUNGEON & DRAGONS
FEUDAL, DIPLOMACY & MORE....

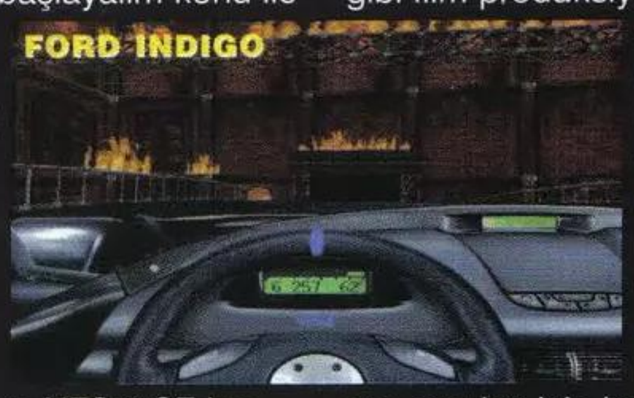
Http://www.MtG.org
hizmete girmiştir.

GÜRCOM Bilgisayar Sistemleri ve Malzemeleri San. Tic. Ltd. Şti.
Merkez: Halaskargazi cd. Teyyareci Fehmi Bey sk. No.21
Osmanbey / İstanbul Tel: 0212-246 4030 Tel-Fax:0212-246 0339
Şube: Rumeli cd. Itır sk. No.3 Nişantaşı / İstanbul Tel: 0212-247 2490
E-Mail:satis@gurcom.com.tr , http://www.gurcom.com.tr

KLAVYE ÖRTÜSÜ:

	Player 1	Player 2
Pause	ESC	ESC
Sağ /Sol	Sağ sol ok	S/F
Gaz	Yukarı ok	E
Fren	Aşağı ok	D
El Freni	HOME	W
Vites	INS/Delete	Q/A
Kameralar	PAGE UP	R
Arka Görüntü	PAGE DOWN	Z
Korna	END	H
Kamera	C	C

Yıldız Teknik Üniversite'sindeki öğrenim hayatım boyunca (çok uzun, ne siz sorun ne ben söyleyeyim) sevdiğim, saygı duyduğum (ama gerçekten saygı duyduğum) ve belki de ilerisi için kendime örnek aldığım, kısacası beni çok etkileyen bir insandır Prof.Dr.İrfan Yavaşlıol. Ve bu hocadan aldığım Taşıt Tekniği dersi, girmekten zevk aldığım tek dersti (3 kere kaldığım halde bu sene bir daha alacağım, kesin geçicem ama bu sefer) belki de. Yoksa şu anda bile nasıl hatırlayabilirim, diffransiyel sisteminin avantajlarını dezavantajlarını, vites kutusundaki dişlilerin çalışma prensibini, arabaların motor gücünün nasıl hesaplandığını (acaip kazık sorular gelir buradan). Bunları niye anlattığımı, madem anlattım, esas konuya nasıl bağlayacağımı bilmiyorum ama Need for Speed 2 Special Edition yazısını yazmaya başladığımda bunlar geldi aklıma (siz yine dua edin, ben size difransiyellerdeki mühendislik harikası dişli sistemin nasıl çalıştığından bahsetmedim). Neyse, yazılmamış varsayalım ve başlayalım konu ile ilgili girişe...



Son zamanlarda çıkan oyunlar nedense hep aynı çizgiyi takip etmeye başladılar sanki. Genelde hepsinin ortak özellikleri, internet üzerinden oynanabilirliği yüksek ve pek çok 3D kartını destekleyen türden olmaları. NFS 2 SE ise bu oyunlar arasından, ilk olarak Electronic Arts firmasına ait olmasıyla sıyrılmakta. Klasik kalite çizgisinden ödün vermeden bu anlattığım özellikleri de içine kattığımızda ortaya çıkan şey, oynanması çok eğlenceli yüksek konfigürasyonlu bir makine aramaksızın hızlı çalışan ve popüler olması garanti bir oyun. NFS 2 SE daha yeni piyasaya sunulmasına rağmen hemen internet üzerinde kendine ait siteler edinmeye başladı bile. İnsanlar oyunun resimlerini, kendi rekorlarını, oyunu oynarken aldıkları zevki anlatmaya başladılar. Bu oyunu hiç oynamamış kişilerin ilgisini çekmek içinse Electronic Arts (severim kendilerini), NFS 2 SE'ye yenilikler eklemiş ve çok ama çok önemli bir de özellik katarak piyasaya sürmüş. Bu özellik ise oyunun yeni teknoloji ürünü olan 3DFX kartlarına tam destek vermesi. Eğer bu yenilikden haberiniz yoksa kısa bir bilgi vereyim. 3DFX kartınız olduğunda, bu kart pek çok grafik işlemini, cpu'daki yükün çoğunu kendisi üstlenip bilgisayarınızın işlemlerini yavaşlatmadan yapıyor. Bu işlemler ise fog, anti-alising, texture mapping, perspective-correction gibi görsel özellikleri güzelleştiren süper grafik attraksiyonları (daha fazla bilgi için Engin Abla'nın bu ayki yazısına bakabilirsiniz). "Bunu yapan başka kartlarda var" diyorsanız size söylemem gereken şey bu kart sayesinde full olarak 3DFX'e destek veren oyunların karşınıza daha güzel grafiklerle ve çok hızlı bir hareketlilik içinde çıkmaları. Yani normal grafik kartlarıyla göremediginiz bazı detaylar, animasyonlar karşınıza çıkıyor. Almanız eninde sonunda Allah'ın emri olacak, benden soylemesi. Artık oyunun ayrıntılarına geçelim isterseniz...

EA (bizim kanka)'nın hemen her oyununda olduğu gibi açılışta sizi güzel bir demo karşılıyor. **Need For Speed** serisinde adet olduğu üzere her zamanki gibi film prodüksiyonu halinde hazırlanmış ve mükemmel kurgulanmış (sırf kurgusu için günlerce stüdyoda kaldıklarına eminim) bir demo. Demo'dan sonra oyunun ana menüsüne bir göz atalım.

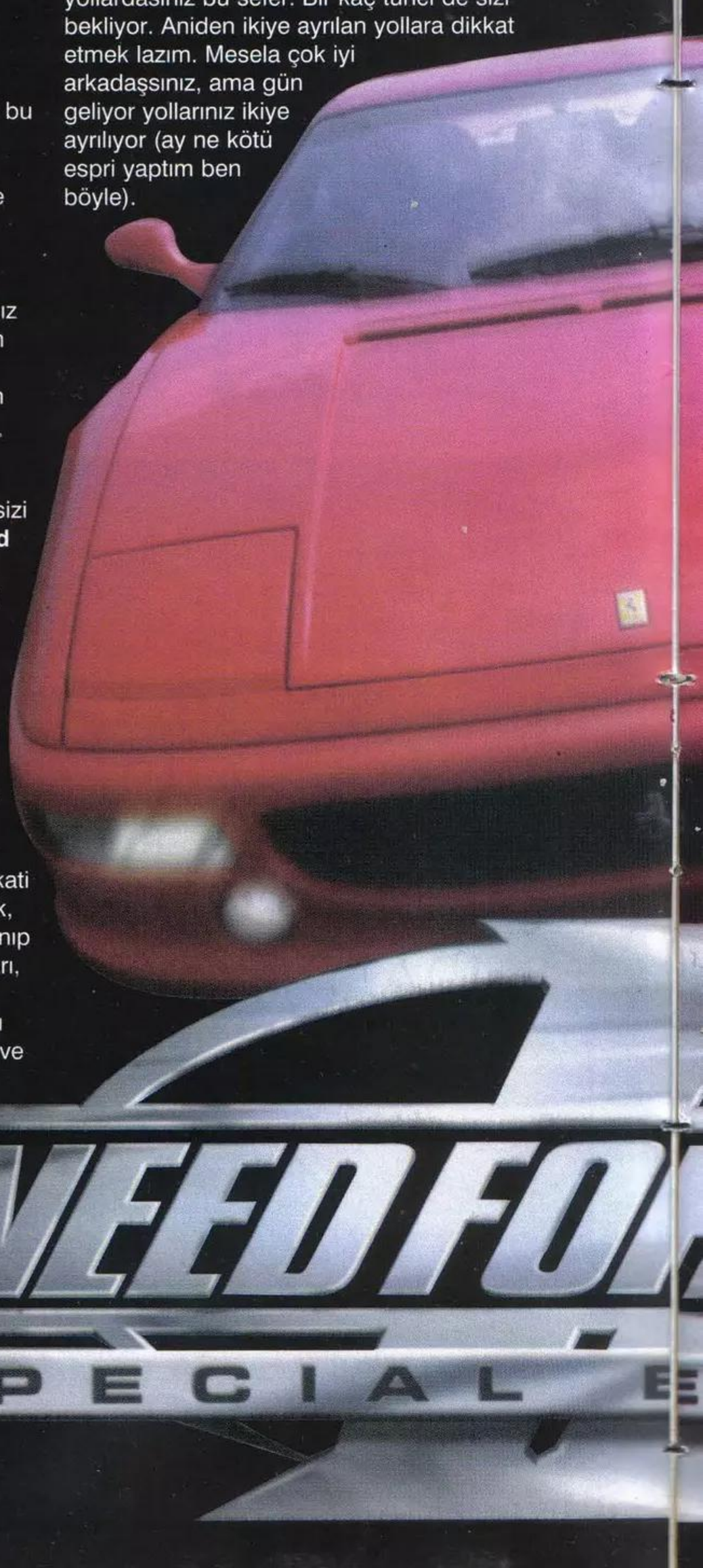
Game Setup: Oyunun ana ayarları için kullanılmakta. Burada dikkati ilk çeken özellik, GameShow dergisi olarak, yeni eğlence kaynağımız Network'de oynanıp oynanmadığı (dergideki zavallı bilgisayarları, network kartları ile birbirine bağladıkda. Şu sıralar çok kanlı Quake ve kalleş (herkes birbirini arkadan vuruyor) Warcraft2 partileri dönüyor). 8 oyuncuya kadar Network desteği var. Neyse, bu konuyu geçelim. Sonra yeni özelliğimiz **Mirrorred.** Bu özellik sanırım bundan sonra bütün yarış oyunlarında olacak. Yani, bir pisti tersten oynama. İlk bakışta biraz garip gibi gelse de, sanki yeni 8 pistiniz varmış gibi kabul edebilirsiniz. Üstelik programcıların tek yaptığı, texture formullerine bir kaç bişey eklemek (rutin diyeceğin anlamayacaksınız).

Location: Oynayacağınız pistleri seçtiğiniz ekrana sizi taşımakta. 7 adet pistten (yeni olarak sadece bir pist var) istediğinizi seçip yarışmakta özgürsünüz.

Pistler şunlar:

Proving Grounds: Bu pist seçebilecekleriniz arasında en düzgün ve hıza müsait olanı. Hafif içe doğru eğimli ve sürüş tekniğinizle başarınız doğru orantılı diyebiliriz. Top speed'i yüksek olan arabaları seçmeniz (eminim pek fazla zorlanmayacaksınız) lehinize sonuçlanacaktır.

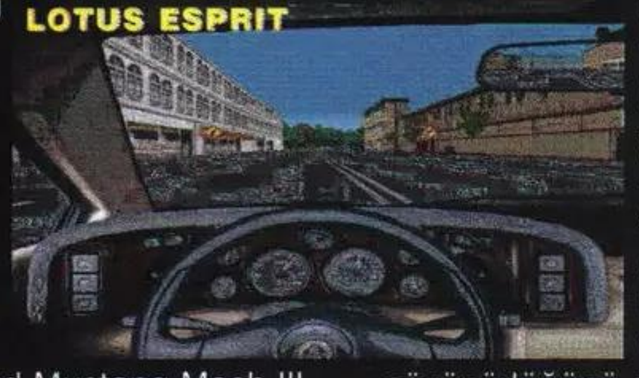
Out Back: Çöl ve kumların ortasındaki yollardasınız bu sefer. Bir kaç tünel de sizi bekliyor. Aniden ikiye ayrılan yollara dikkat etmek lazım. Mesela çok iyi arkadaşsınız, ama gün geliyor yollarınız ikiye ayrılıyor (ay ne kötü espri yaptım ben böyle).



F1 : **Görüntü Boyutu**
F2 : Görüş Uzaklığı
F3 : Ufuk Çizgisi
F4 : Head-Up Display
F7 : Ayna Ggörüntüsü
F8 : Müzikler Açık/Kapalı
F9 : Efektler Açık/Kapalı
F10 : Ekran Görüntüsünü alma.
F5 : Niye üvey evlat muamesi yaptıklarını anlayamadığım zavallı tuş.

Last Resort: Oyuna yeni eklenmiş bir pist olan Last Resort'da güney Amerika'dasınız. Arka planda Aztek piramitleri ve yeşil bitki örtüsü her yanınızda. Bu bölümün grafikleri diğerlerinden de güzel. Yani, yeni yapılmış diye söylemiyorum, gerek sahili olsun, gerek Aztek yapıtları olsun, gerekse de tüneller olsun, hepsi çok güzel olmuş.
North Resort: Karlı tepeler, yeşillikler içinde bol vırajlı bir yol önünüzde sizi bekliyor. Bu kadar bol viraj bazı kestirmeleri de kendiliğinden oluşturmuş. Kestirme derken illegal kesitirmelerden bahsediyorum. Sanırım oyunu oynarken beni daha iyi anlayacaksınız.
Pacific Spirit: Okyanus kıyısında, denizin kenarında geçen bu pistte bol virajlı ve zor bir yarış sizi bekliyor. Diğer pistlerden öne çıkan hiçbir özelliği yok. Ama mirrored oynarsanız bence gayet güzel oluyor. Yani ben denedim, gördüm ve aynı zamanda bütün pistleri normal ve mirrored oynamış sorumlu yazar imajı çizmeye çalışıyorum.
Mediterraneo: Küçük, şirin evlerden oluşmuş Akdeniz kasabasının ortasında, kızgın güneşin altında, altın renkli kumsalın etrafında son model arabalar yarış yaparlarsa neler olur? Görmek için bu pist'i seçmelisiniz.
Mystic Peaks: Himalayalara tırmanmak gerçekten zorlu bir iş. Kar bir yandan işinizi zorlaştırırken rakibinizde sizi rahat bırakmayacak tabii ki. En iyisi siz de onu rahat bırakmayın birinci olun ehehe.

Player One: Bu menü sizi diğer bazı seçeneklere götürüyor. Bunlar:
❖**Cars:** İstediğiniz arabayı seçmeniz için. Speacial Edition olduğu için bu versiyonda sizi yeni arabalarla toplam 11 araba karşılıyor. Yeni arabalarımız Ferrari 355F1 (bak F1 dedim yine Schumi'nin aldığı ceza geldi aklıma yine zevklendim bissürü), ItalDesign, Ford Mustang Mach III. Ayrıca oyunla çok ilgiliyseniz 3 adet gizli prototip arabayı da bulabilirsiniz belki (atalarımız, bu durum için bal gösterip, kaşığı saklamak diyorlar).



❖**Transmisson:** Bu seçenekle vitesi otomatik veya manual yapabilirsiniz. Manual vitesle maximum hızınız daha fazla olduğunu unutmayın derim ben.
❖**Colors:** Arabanızın rengini seçebildiğiniz yer burası. Önemsiz bir yer deyip geçmeyin, Network altında oynarken çok yararlı oluyor (bizim Network'umuz var demiş miydim?).
❖**Graphs:** Seçtiğiniz arabanın detaylarını, istatistiklerini, nerde kaç basmış gibi bilgileri bulabileceğiniz, özene bözene yaptık, hepiniz bakın ekranı.

❖**ShowCase:** Arabaların videolarını, slaytlarını, motor ve fiyat gibi bilgilerine ulaşıp ağzınızın suyunun aktığı ekran.
Opponents: Rakiplerinizi ve ayrıntılarını ayarladığınız menu. Rakibinizin arabayı kullanma kalitesini, kullanacağı arabayı, trafiğin açık olup olmayacağını buradan ayarlayabiliyorsunuz. Aslında buraya, bir nevi zorluk derecesi diyoruz biz arkadaşlarla aramızda.
RACE: Herşey hazırsa eğer (saçlar dahil ehehe) basıyorsunuz RACE ikonuna, çıkıyorsunuz rüyanızda bile göremeyeceğiniz arabalara sanki sizinmiş muamelesi çekmeye...
Options:
❖**Speedometer:** Hız göstergenizin kilometre veya mil olup olmayacağini seçiyorsunuz.
❖**Audio:** Oyunun müzik ve efektlerin şiddeti, yani işitsel olayların (anaaa ne dedim ben) ayarları buradan yapılabiliyor.
❖**Controls:** NFS 2 SE'nin kontrollerini yani oyunu oynamak için kullanacağınız tuşları veya joystick'i buradan seçiyorsunuz.
Load/Save: Sakladığınız oyunları veya replayleri tekrar yüklemek veya istediğiniz oyunu veya replayleri hard disk'inizde saklamak için bu menüyü kullanmanız gerekli (güzel cümle, ilk bakışta düşükmüş gibi geliyor ama değil).
Graphics: Grafiklerinizin detaylarını, görüntü çözünürlüğünü ayarlamak için burası hazırlanmış. Eger ekranın büyüklüğünü azaltırsanız veya görüntü kalitesini biraz düşürürseniz hızlı bir şekilde oynamanız mümkün olabilir. Ama full ekran ve full detayla oyun mükemmel bir atmosferde geçiyor. 3D FX olayına hiç girmiyorum bile.
Credits: Oyunu yapanların isimleri ve görevleri bu bölüme konmuş diyecem sonra gereksiz menuleri açıklıyorsunuz diyeceksiniz onun için demiuorum.
Yeni pistleri, arabaları ve geliştirilmiş grafik sistemi ile NFS2SE gerçekten alınmaya değer ve iddiali bir oyun. Eğer araba yarışlarından hoşlanıyorsanız, hız, kaliteli grafik, ayrıntılar önem verdiğiniz şeylerse NFS2SE tam size göre bir oyun. Oyunu oynadıkça ayrıntılarını ve ince düşünülmüş özelliklerini göreceksiniz.

☒ M.Emin Gür

FİRMA: **ELECTRONIC ARTS**
TÜR: **ARABA YARISI**
SİSTEM
Pentium 100
16 MB RAM
1 CD 20 MB HARDISK
GENEL: %96

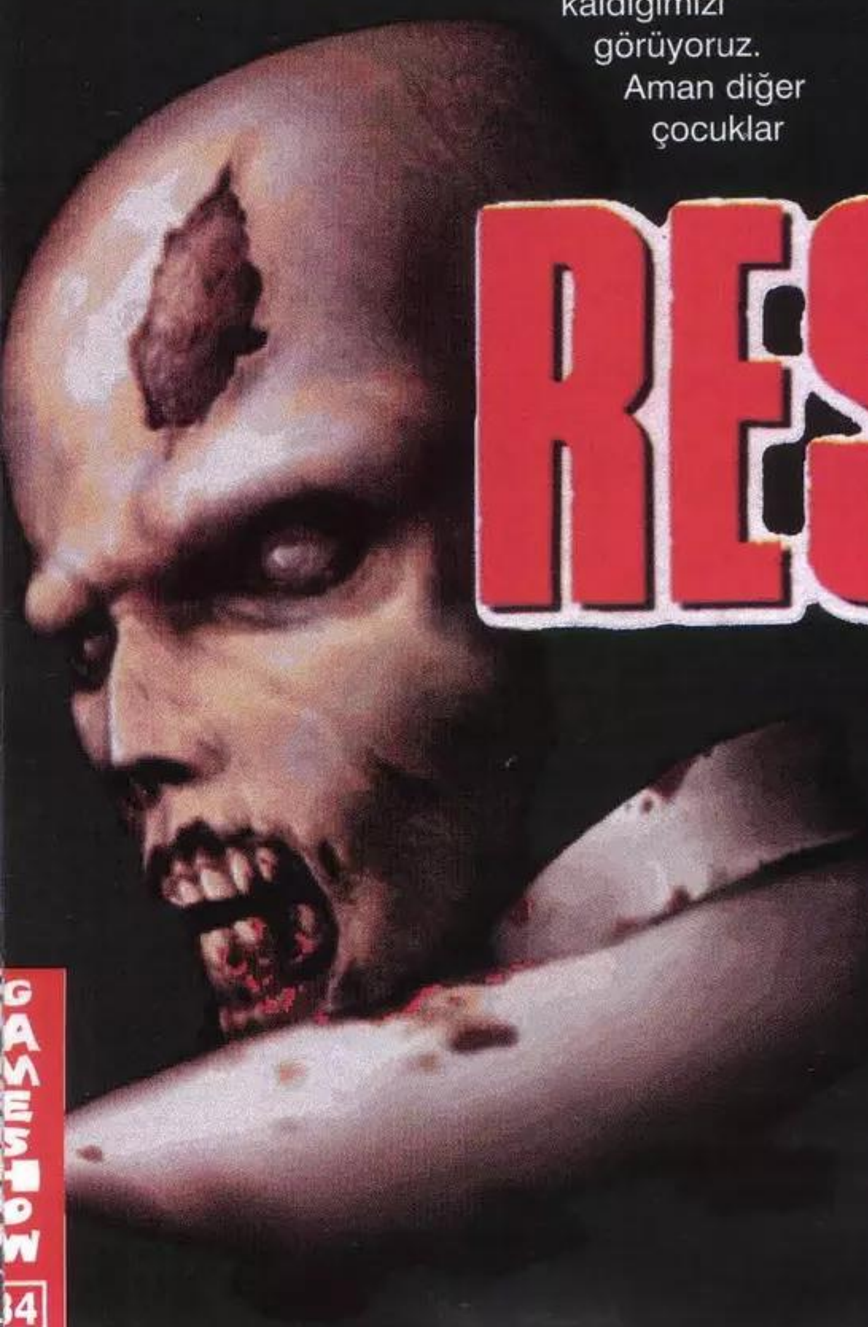
RESIDENT EVIL

İki S.T.A.R.S (Special Tactics And Rescue Squad) timi, gizli biotechnic deneylerin yapıldığı bir Mansion'da (saray yavrusu) meydana gelen anlaşılamaz ve korkunç olayların araştırılması için bölgeye gönderilir. Bölgeye ilk varan BRAVO timi olur ve varır varmaz da bütün bağlantı kopar. ALFA timi derhal mansiona doğru yola koyulur. Gecenin karanlığında yol alan helikopter S.T.A.R.S.'ın en kalifiye elemanlarını, mansiona doğru götürmektedir. Ekipteki herkes son kontrollerini yaparken, Chris'in aklını kurcalayan çok önemli sorular vardır; "Bravo timinden neden cevap alamadık? Orada neler dönüyor? Neden bana silah olarak sadece bıçak verdiler? Akşam çıkarken suları kapattım mı? Çok fazla cevapsız soru var. Bu işten hiç hoşlanmadım". Chris bunları düşünürken helikopter Mansion'un yakınlarına hızla alçalmaya başlamıştı bile."

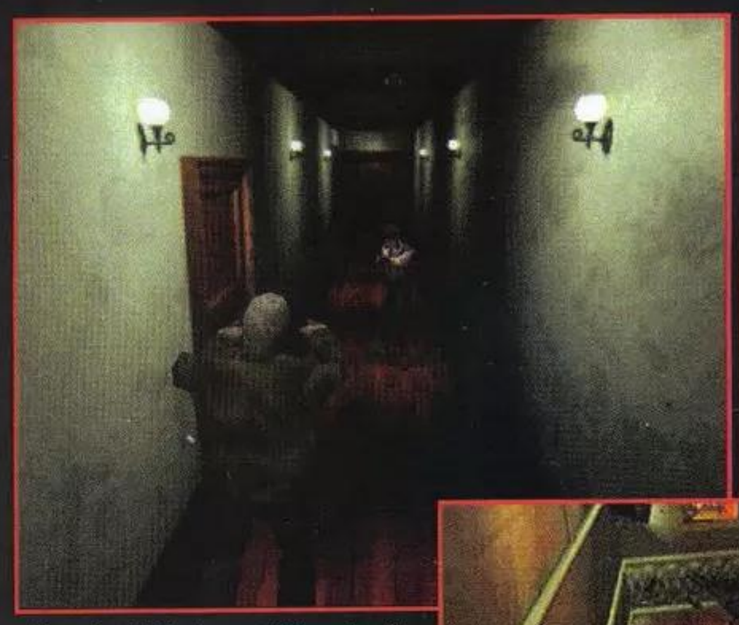
Yapımcı firma CAPCOM (Street Fighter), bu oyunla Alone in the Dark hayranlarını hedeflemiş ve hedefi onikiden vurmuş (fazla geyiğe lüzum yok oyuna geçelim hemen). Oyunu iki karakterle oynayabiliyoruz; **Chris REDFIELD** veya **Jill VALENTINE.** Chris, çok güçlü dirayetli bir karakter. Oyuna elinde bir bıçakla başlıyor ve yolculuk sırasında bulduğu diğer silahlarla devam ediyot. Jill ise; fiziki açıdan daha zayıf, ama bu açığını kilitleri açmadaki ustalığı ve eşyaları kullamadaki yeteneğiyle kapatıyor. Karakterler hakkında bu kadar kısa ve öz bilgi verdikten sonra önemli birşey daha söyleyelim: Bulduğunuz daktilo şeridi (ink ribbon) kadar save yapabiliyorsunuz. Savegame sınırlaması yok ve elinde bi Beretta var. Valla ben oyunu Jill olarak oynadım, sizi bilmem (Şşşt, ne diyon sen öyle, evet dişi olanını seçtim, n'olcek? Alırım ayağımın altına).

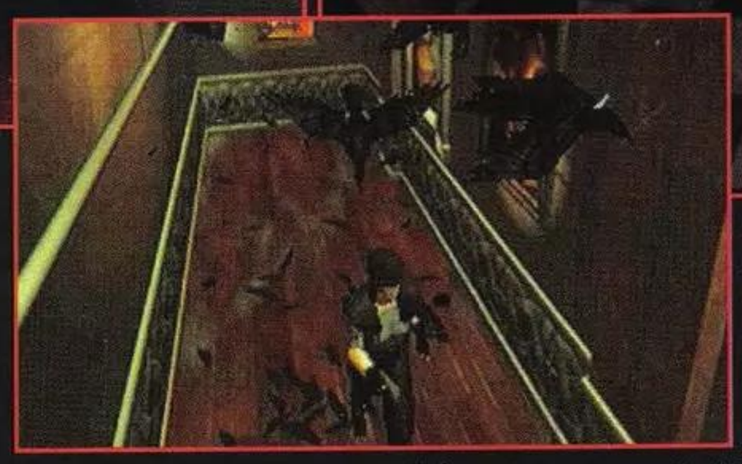
Mansion'a girdikten sonra, sadece 3 kişi kaldığımızı görüyoruz. Aman diğer çocuklar nerde mavrasına girmişken, 2 el silah sesi geliyor. Şef Wesker bize diyo ki; "Hadi bakalım hanım başına geldin bizle, git bak bakalım neymiş bu ses?". Bizde içimizden "Korkak Herif!" diye küfürü basarak (harbi karıyızdır ha) oraya doğru koşuyoruz. Bu arada Barry "Bana ne bende gelicem, Chris benim ortağım." diyo. Odaya girince Barry'nin yanına gidiyoruz. Yerde kan var ve Barry de kanı inceliyo. Şöminenin üzerinde ki **Wood Emblem'ı** alıyoruz ve yandaki kapıdan içeri sola dalıyoz (dalma, ölürsüüüün). Amaniin o ne (burdaki avi'den çok korkuyoruz). Bir adet zombie, BRAVO timinin bi elemanını sömürmekle meşgul. Beretta'mızla zombiyi hallediyoruz. Aman diyim; zombi yere düşünce, kanının döşemeye dağıldığına emin olun. Yoksa yanından geçerken ayaktan kapıveriyor (fetiş zombie). Neyse ölü tim elemanının yanına gidin ve 2 adet şarjörü alın. Hemen Barry'nin yanına dönün (rahat edemedin, gidip diğer kapılara da baktın di mi? kilitli onlar kilitliiii). Biraz heyecanlanın ve ana antreye geri dönün. Anaaa, Şef Wesker yok. Nerede bu adam? Antreyi biraz araştırıp Barry'le ayrılmaya karar veriyoruz. Barry, bize küçük bi maymuncuk veriyo, biz de ne "aaa ne şirin şeycik" diyip maymuncuğu sevmeye başlıyoruz. Maymun bizim saçımızı çekip, üstümüze kusuyo. Bundan sonra oyundaki ilk save'mizi yapıyoruz. İçeri girdiğimiz sokak kapısını açıyoruz.... (eheheh, korktunuz mu? Şaka yaptım yav). Neyse sağdaki odaya giriyoruz. Merdiveni itekleyerek heykelin yanına getiriyoruz. Üzerine çıkıp Map'i alıyoruz. Sağdaki odaya giriyoruz. Buradaki deli köpekleri öldürüp yandaki eşyaların altından cephaneyi alabiliriz. Ya da koşarak paçayı kurtarın ve bitkiyi alın (şifalı ot). Soldaki odaya girin ve karşınıza çıkan kapıdan tekrar içeri girin. Duvardaki adet **medallion** elde ediyoruz (kargalara dikkat demiş miydim?). Buradan çıkıp **storage room**'a giriyoruz. Yerdeki **chemicals**'ı alıp sandığa yaklaşıyoruz ve elimizdekileri bırakıyoruz. Elimizde sadece shotgun, **beretta** ve **clip**'ler kalsın. Eğer ihtiyaç duycağınızı düşünüyorsanız bitkiyi de alın (şifa niyetine). Merdivenlerden yukarı çıkıyoruz. Ana antrenin merdivenlerinden aşağı inip, Barry'den bazooka için **acid rounds**'u alıyoruz (*-bazooka nerde abi*, -hemen arkanda ensene dayadım salak*)*. Balkona geçip BRAVO timinden Forest'in ölüsünün yanındaki bazooka'yı alıyoruz (*abi neden ölmüş adam ki*? -karga kuzguna dikkat etmemiş). Antreye geri dönüyoruz. Üst kata sola çıkıyoruz. Burdaki zombileri temizleyip, büyük heykeli aşağı iteliyoruz. Duvardaki **Mona Lisa** tablosuna tükürüp, camekanın içindeki kaşıkçı elmasını parçaladıktan sonra diğer kapıdan içeri giriyoruz. Merdivenlerden aşağı inip ikinci **storage room**'a dalıyoruz. Evet burda bir savegame yapalım (*-abi ben soğuk bişeyler içecem sen de ister misin?* -çay yok mu? çay getir.).

Chemicals, wooden emblem ve silahları alıyoruz. Seraya giriyoruz. Seradaki sado-mazo bitkiyi, su pompasına **chemicals**'i dökerek zehirleyip, **Armour Key**'i alıyoruz. Orada ki yeşille kırmızı bitkileri karıştırıp, kuvvetli bi ilaç yapıyoruz (inventory'de en az 3 yer boş kalsın ama). Koridora dönüp, bekçinin odasına giriyoruz **(caretaker's room).** Burada **clip**'i alın. Küçük odada ki zombiyi öldürün (kafaya iyi ve tek bir shotgun atışı. Ploff. Daha seksi olur). Shotgun cephanesiyle, hatıra defterini alın ve hala iki adet boş yeriniz olduğuna emin olun. Odadan çıkıp sağa dönüyoruz ve karşıdaki kapıyı açıyoruz (*-aha bura ilk zombiyi öldürdüğümüz yer değil mi abi? -* Evet). Sola ilerleyip koridorun dibinde soldaki kapıyı açıyoruz ve piyano odasına dalıyoruz (gavur ne ev yapmış be kardeşim). Köşedeki dolabı ittirin. Nota kağıtlarını alın ve piyanoda çalın (Chris'i oynayanlar burda hemşireye çaldırsınlar). Gizli odaya girin ve



shotgun'ı alıyoruz. Geri dönerken küçük odanın tavanı üstümüze doğru çöküyo. Allah'tan Barry, o güçlü kaslarıyla kapıyı bir tepikle açıyor ve hayatımızı ikinci defa kurtarıyo (*-birinci nerdeydi peki? ben kaçırdım galiba*, -la herşeyi anlatmıyos zevki kaçmasın, *-haaa anladım abi sen devam et*). Neyse, karşıdaki odaya girip, içinde tabloların olduğu bir odayı buluyoruz (aman kargalara kuzgunlara dikkat). Tabloların üzerindeki düğmelere şu sırayla basıyoruz; **new born baby, infant, young boy, young man, middle aged man, bold old looking man.** Son kalan düğmeye de basınca bir elinizdeki **wooden emblem**'le duvardaki **gold emblem**'ı değiştirin (*-abi iki amblem de bizde kalsa?* - olmaz olm. Kapı kapanıyo o zaman. Hem onun yeri var). Yemek odasına geri dönüyoruz. **Gold emblem**'ı şöminenin üzerine yerleştiriyoruz ve **shield key**'i alıyoruz (*-Allah bu evde yaşayanlara sabır versin abi* -ehehe. Harbi ya, sabahleyin 3 saat erkenden kalkmak lazım, kahvaltı yapmak için ehhehe). Masanın yanında ki kırık heykelin içinden çıkan **blue gem**'i alıyoruz. Koridora dönüp sağdaki ilk kapıdan giriyoruz. Burası sera ve kaplan büstünün olduğu koridora açılıyor (*-yani geldiğimiz yer*





di mi abi? -he gülüm he). Kaplan büstüne gidip **blue gem**'i takıyoruz ve **medallion**'u alıyoruz. Cephane odasına gidip (**broken shotgun**'ın olduğu oda), **clip** ve **shotgun ammo**'yu alıyoruz. **Storage room**'a geri dönüp, sandıktan **armor key**, **clip** ve **shotgun**'ı alıyoruz. Ana antreye çıkıyoruz (*-al abi çayın* - ooooo, sağol gülüm. iki şeker attın di mi?). Sağ taraftaki, **armour key** isteyen kapıyı açıyoruz. Masadaki **clip**'i alıyoruz (*-abi oyunun başından beri clip mlip ne ki bu? Video clip mi? Kral'da çıkar mı?* -lan olm. Konsantremi bozma ya şarjör işte. 14'lü şarjör). Çekmeceden **shotgun ammo**'yu da alıyoruz. Ana antreye dönüp, merdivenlerden yukarı sağa çıkıyoruz. Zırhlar odasına koşup, odanın ortasındaki düğmeye basıyoruz (*-abi sen mi yellendin bu gaz ne böyle?* -dur la dur. Tüüü yerdeki ızgaraları büstlerle kapatmayı unuttuk, gazdan zehirlencez şimdi) ve **medallion**'u alıyoruz. Odadan çıkıyoruz ve çatı katına doğru yürüyoruz. BRAVO timinden Richard yerde yatıyo, zehirlenmiş (*-gazdan mı abi?* -yok olm, yılan yada böcük falan gibi). Richard'la konuşuyoruz ve storage room'a dönüp serumu alıyoruz (oyunu da bi save etsek iyi olur burda). Sandığımızı açıyoruz. **Shotgun** ve cephanesini yükleniyoruz. İlaç, bitki sağlığa yararlı ne varsa alıyoruz (cephane yeterli değilse bazookayı da alıyoruz). **Armour Key**'e gerek yok, ama yemek odasında saatin arkasındaki **Shield Key**'i alalım lütfen. Richard'a geri dönüyoruz. **Radio**'yu alıyoruz ve çatıkatına dalıyoruz (*-vay vay vay abi bu ne?* -Anaaa. Yılana bak. Bu ne lan çin bayramlarındaki ejderhalar gibi aynı. Hormonlu yılan). Biraz direnince yılan ölmeyip kaçıyor. Kavga esnasında **healing** yapmayı unutmuyoruz. Buradan **medallion** ve **shotgun shells**'i alıyoruz. Kavgada zehirlenirsek, odadan çıkınca bayılıyoruz ve Barry (kutsal adam) bizi kurtarıyor.

- Kendimize geldiğimizde **storage room**'a gidiyoruz ve 4 adet **medallion**'la (**moon, star, sun, wind**) silahları alıyoruz. Ana antreden, bahçe yoluna giriyoruz. **Medallion**'ları oyuklarına yerleştirip kapıyı açıyoruz. Merdivenlerden tırmanıyoruz ve crank'i alıp, bahçe avlusuna çıkıyoruz. Bitkileri alıp kırmızıyla yeşili karıştırıyoruz (*-abi neden kırmızıyla yeşili karıştırıyoruz sabahtan beri, ton mu tutmadı?* -olm yeşil; sıhhat veriyo, kırmızı ise; etkisini artırıyo, topoş!). Deli köpekler burda da saldırıyo bu sefer temizleyin itleri. Mavi çiçeği de alıp kırmızıyla karıştırın (*-dur sen söyleme ben söyliim, zehiri etkisiz hale getiriyo mavi.* -vaaay sen harbiden kaptın bu işi la). Artık su kapısını **crank**'le açıp, havuzdan karşıya geçebiliriz. Burda topuklayın çünkü tepeden sonbahar yaprağı gibi yılanlar dökülüyor (*-abi buraya görünce aklıma Another World geldi* -dur lan. Bak beni de içlendirdin. Ben o oyunun sonunda ağlamıştım ehe. Hey gidin.). **Elevator**'a koşup, aşağı inip, **Dormitory**'e girelim. Büstü deliğin üzerine itelim ve **storage room**'a girelim. **Ammo** ve **health spray**'i aldıktan sonra bir savegame yapabiliriz artık. Herşeyi bırakıp sadece silah ve cephaneleri alıyoruz. Bir sonraki **dormitory room** (001)'e koşup, **Red Book**'u alıyoruz. Banyodaki küveti boşaltıp, **C-Room Key**'i de alıyoruz. Koridora dönüp eşekarısı yuvasının olduğu hole giriyoruz. Arı yuvasını es geçip, yanındaki **dorm key**'i (002) alıyoruz. Bir önceki koridora dönüp, koridorun sonundaki odaya giriyoruz. Kitaplıkları itip, merdiveni ortaya çıkarıyoruz (banyoda lavabodaki clip'i alabilirsiniz). Merdivenden aşşağı iniyoruz. Koridordaki 3 sandığı suya atıyoruz ve karşıya geçiyoruz. Suyun içine girip kapıyı açıyoruz (*-abi belimize kadar suyun içindeyiz farkında mısın?* -yok ben salağım ya anlamıyorum ne olduğunu, töbe töbe). Şimdi control odasına kadar arkanıza bakmadan koşun (iki kapıdan, sol tarafta olanı). Koşun ki bi evin bodrumunda köpekbalıklarına yem olan ilk insan siz olmayın. Duvardaki levyeyi indirip, suyu boşaltın. Düğmeye basarak da yandaki odanın kapısını açın (*-abi abi gel bak köpekbalıkları nasıl çırpınıyo eheheieei* -sus!). Yandaki odadan; 2 adet şarjör, 2 kutu shotgun cephanesi, bir adet **dorm room key** (003) ve çok sayıda döküman ele geçiriyoruz. **Dorm room 002**'ye tırmanıyoruz. **Storage room**'a girip sandıktan silahlar ve sıhhat kazanmak için ne varsa alıyoruz. Burda bir savegame yapıp araya reklam alıyoruz (*-abi öbür tarafa bak bakalım ne var? maç başlıycaktı.* -dur bakiim). **Dorm room 003**'e koşuyoruz (hani şu eşekarılarının yanındaki oda). Banyoyadaki **flame round**'u alıyoruz. Kitaplıkta ki kitapla elimizdeki **red book**'u değiştirince ve gizli bir geçit açılıyor. Tavandaki büyük bitkiyi öldürüyoruz (ama ölmüyor sadece büzüşüyor). Biraz yaklaşınca bizi kapıyo, Barry gelip bizi kurtarıyo (la kız olmakta zormuş ha. Zırt pırt biri gelip kurtarıyo). Şömineden anahtarı alıp, **mansion**'a geri dönüyoruz (*-aha yeni bi yaratık. Bu ne abi?* - bu hunter gülüm. Öyle zombi gibi uyuşuk diil kodu mu oturtur). Mansion'a girdikten sonra soldaki odaya giriyoruz ve **doom book 1**'i alıyoruz (*-2 de var yani* -tabiiki). Bir sonraki oda **storage room**. Silahları, sıhhat malzemelerini ve **helmet key**'i alıyoruz, fazlalıkları bırakıyoruz. Merdivenlerden yukarı çıkıyoruz ve şömineli odaya giriyoruz. Piyanoya dokunuyoruz ve çin ejderhası kılıklı yılan birden ortaya çıkıp "Dokunma la piyanoya. Manyakmısın nesin? Dokunmadık yer bırakmadın evde be. Bi rahat vermedin pazar günü. Boşuna su içme, suda kurtaramaz seni elimden" diyerekten üstümüze atılıyo. Yılanı öldürüyoruz, derisiyle kemerimizi süsleyip, açtığı delikten içeri bakıyoruz. O sırada Barry'nin getirdiği iple aşağı iniyoruz (ana, burda bi mezar var). Mezardaki düğmeye basıyoruz (teknolojik mezar). Bu sırada ip Barry'nin elinden kayıyo. Yeni bi tane bulup gelince, yukarı tırmanıyoruz. **Pass code**'u alıp, tekrar aşağı iniyoruz (iki adet boş yeriniz olmalı). Mezarın içine açılan merdivenden de aşağı iniyoruz. Koridorun sonundaki odaya girin. Bir sonraki koridora geçin ve yemek yiyen zombileri es geçin. Mutfağa girin ve yerdeki zombiyi öldürün. Küçük odaya girip **battery**'i ve **explosive rounds**'u alın. Yılanlı odaya geri

KÜÇÜK BİR KIR GEZİNTİSİ NASIL KABUSA DÖNÜŞTÜ YA DA YAĞMUR YAĞDI BÖYLE OLDU...

JILL VALENTINE:
Gençlik bende, güzellik ben de. Elimi sallasam ellisi. Nasıl düştüm ben bunların arasına ya. Silahı da tutuşturdular elime. Dur abi! Çekme abi! Annem bilmiyo buraya geldiğimi. Saat sekizde eve dönücem ben.

REBECCA CHAMBERS:
Bana küçük diyolar, ama ispat edicem ne kadar cesur olduğumu. Zaten sağolsun Barry amca bana çok yardımcı oluyor. Elimden tuttu bu yaşımda. Herşeyleri o öğretti bana. Çok iyi bir insan...

BARRY BURTON:
Abi ben açık açık söyliim. Ben Rebecca için buralardayım. Küçüklüğünden beri hastayım ona. En yakın kuytuda hayallerim benim olacak. Hastayım onun güzel ve çıtır gözlerine...

ALBERT WESKER:
Yiğitliğe bok sürdürmedik, karizmayı kaybetmemek için okey çektik. Çıktık yola. Ama korkarım ben zombiden, örümcekten, yılandan. Geri mi dönsem ne? Soora korktu dicekler. Hay Allah !?!

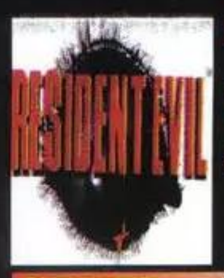
CHRIS REDFIELD:
Ahh Jill aahhhh! Senin peşinden geldik buralara. İki yıl önce bırakmıştım, başladık sigaraya sıkıntıdan. Gel sen geri dönelim, pembe pancurlu evimize. Ne işin var kurdun, kuşun yanında.

dönün ve merdivenlerden storage room'a gidin. **Battery, crank** ve silahlar kalacak şekilde elinizdekileri değiştirin (özellikle bazooka). İki boş yerimiz kalsın yine (artık savegame'leri söylemiyorum daktilo şeridi gördükçe save edin).
Bahçeye inin. Havuzdan karşıya geçip, **elevator**'le aşağıya inin. Diğer **elevator**'e gidin ve **battery**'i yerleştirin. Elevator'le yukarı çıkın. **Crank**'le havuzun kapısını kapayın. **Elevator**'le aşağıya inip, önceden su akan yerden içeri girin. Sağdaki kapıdan içeri girince Barry'i görücez. Bizimle gelmek istiyor, gelsin bakalım. Ama önden gitmesine izin vermeyin. Odanın içinde **ammo** ve **health spray** var, alalım ama en az boş bir yer bırakalım (altıgen crank için). BRAVO timinin lideri Enrico'nun olduğu (öldüğü?) daya girelim ve üstündekileri alalım (bi tane boş yeri unutmayak). Koşup **hexagonal crank**'i alalım (oh be). Dışarı çıkıp koşarak hunter'ları es geçelim (veya öldürebiliriz de). İlk koridora girelim ve **crank**'i koridordaki delikte kullanalım. Koridordan sağa dönelim ve büyük kaya parçasının yanına kadar gidelim. Sonra arkamızı dönüp koşmaya başlayalım (indiana jones'daki gibi geliyo kaya. Koooş koooş). Kenara saklanıp kayanın geçmesini bekleyelim. **Flame rounds**'u alıp, kayanın parçaladığı duvardan içeri girelim. Kapıdan içeri girince karşımıza çıkan koca örümceği gövdesinden **flame rounds**'la vuruyoruz. Yerdeki bıçağı alalım. Karşıdaki kapıdan geçtikten sonra sola doğru gidip, **storage room**'a giriyoruz. **Doom book 1** (kitabı açtıysak **eagle medallion**), silahlar ve **hexgonal crank** olacak şekilde alış verişimizi yapıyoruz. Koridorun diğer ucundaki kapıdan giriyoruz. Ana, yine bi kaya ama bundan kaçmak zorunda değiliz. Sadece duvardaki deliğe **crank**'i sokup 3 kez çevirelim ve içeriye girelim.

Doom book 2'yi bulup, açalım ve medallion'u alalım. Elevator'le fıskiyeli havuzun olduğu yere çıkalım. İki medallion'u havuzun iki tarafına yerleştirelim. Havuz boşalınca içini inelim. **Storage room**'a girip değiştirmek istediğimiz eşyaları değiştirelim. Karşıdaki odaya girelim ve merdivenlerden aşağı inip, sol taraftan bilgisayar odasını bulalım. Bilgisayara; login için **JOHN**, password için **ADA** yazalım ve B2'deki kapıyı **MOLE** password'u ile açalım (hack rullaz!). Yukarı çıkıp bu odaya girelim. Paneli açalım ve **lab key**'i alalım. Aşağıya inip, laboratuarın kapısını açalım. Storage room'a koşup, silah ve healing malzemelerini alalım. Burada odadan çıktıktan sonra sola gidip, kapıdan giriyoruz ve sağa koşup terminali kullanarak elevator'e güç veriyoruz. Kazan dairesinin arkasına doğru ilerleyip, kapıyı açın ve sağa doğru koşun. İçinde **triggering computer** ve **circuit computer** olan odaya girin. **Elevator'u** aktif hale getirip, kazan dairesini terk edin. Şimdi çalışan **elevator**'e gidin. Barry yine bize katılıyor. Burada Şef Wesker, Barry ve bizim aramızda bir konuşma geçiyor (burayı anlatmıyorum heyecanı kaçar). Neyse burada genetik harikası yaratık Tyrant'la karşılaşıyoruz. Vur kaç taktiğiyle Tyrant'ın işini bitirin ve oradan kaçın. **Emergency elevator**'e binip, yolunuza çıkan yaratıkları öldürün. **Emergency door**'a koşun. Barry sizi orda bekliycek. **Storage room**'a koşun. İçeri girip olanca **healing** malzemesini yanınıza alın. İkinci **elevator battery**'si için boş yer bırakmayı unutmayın. **Battery**'i alıp, **elevator**'e yerleştirin. **Elevator**'le (niye ben buna asansör demiyorum ya?) yukarı çıkın. Helikopter alanında ki flare'i alıp kullanın. O da ne? Tyrant ölmemiş içimizde yaşıyor. Topukla abi kaçalım lavuktan. Biz sağa sola kaçarkene helikopter geliyor. Biz aşağıda o dev yaratıkla köşe kapmaca oynarken onlar korkudan inemiyolar. En niyahetinde bir **rocket launcher** bırakıyolar. Biz de **rocket launcher**'la Tyrant'ı, Rambo 2'den ok yemiş Vietkong'lu gibi dağıtıyoruz.

- Oyunda daktilo gördüğünüz her yerde save yapın (Jill için)
- Çıkan bütün yaratıkları anlatmadım. Zevkiniz kaçmasın diye
- Tuş haritası vermiyorum adet olduğu üzere. A tuşuna basıp ordan elinize göre ayarlayın. Kusura bakmayın yerim kalmadığı için başlangıç ve bitiş kötü oldu. Bir sonraki oyunda telafi ederiz.
- Hepsi bu efendim, kendinize iyi bakın. ;)

☒Hüseyin "Ghozy" YEŞİLBAŞ



FİRMA: CAPCOM
TÜR: ARCADE-ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 166, 16 MB RAM, 1 CD 17 MB HARDISK
GENEL: %91

RESIDENT EVIL DA KİM KİMDİR? ya da KİMİN ELİ KİMİN CEBİNDE

ZOMBIE: O kadar yavaş, o kadar yavaş ki; sizi yakalayana kadar ecelinizden ölüyorsunuz. Paçayı kaptırmıyacak kadar seri klavye kullanabiliyorsanız, es geçin bunları. Allahından bulsun.

HUNTER: Eski hayatında toposmuş. Hiç bir şeyden zevk almamaya başlayınca Hunter olmaya karar vermiş. Biraz seri, ama o kadar da zor diil. Kolaylıkla halledebilirsiniz ama yine de arkayı kollayın derim ben.

CERBERUS: Oyunda "Abi ısırır mı?" diye sorabileceğiniz yegane yaratık zombiler. Ama onlara da sormaya gelmiyo, köpekten önce ısırıyolar. Eğer çok korkarsanız yere çömelin, gözlerinin içine bakmayın itin. Koklayıp gider (yalan).

SNAKE: Anaa. Korkarım ben yılandan. Eyvallahım vardır yılan abilerime. Vurmakla uğraşmam onları, birini vurmaya çalışırken iki tanesi düşer tepeden. İkilerim o bölgeden acilen. Bana dokunmayan yılan bin yaşasın derim her zaman.

SPIDERS: Vay! Anam vay! Bu ne be? Şöyle 200 numara bi terlik olsa kafasına geçirip işi bitirirdik ama, shotgun veya bazooka'yla idare edicez artık. Ölünce yavruları çıkıyo içinden. Ya da ufak örümcekler koca bir örümcek robot yapmış onu yönetiyolar (bak bak hayalgücüne bak).

BEE: Bu arılar var ya bu arılar; her biri elma kadar. Hayır vur vur bitmiyor yılan misali. Ben de aynen topukluyorum. Aha birini vurdum (iyi nişancıyımdır, arıyı gözünden vururum), 5 tane daha geldi. Nerden açtım bu arı mevzuunu, hay dilimi eşşekarısı soksun (Tööbe de, tööbe de).

PLANT: Bir yaratığın bitkisel hayata girmiş hali (bu da benim kötü espri yapmış halim). Öyle tekme tokatla öldürülecek bi tipi yok. Şöyle sıcağından bi alev makinası şart. Ya da güneşini kapayın ölsün zavallı (fotosentez olayı ehehehe).

LAB MONSTER: Abi senin ismin ne? Benim ismim Lobaratur Yaratığı. Yok labururator, labotor, la.. lovabo... lobarotoar lan git uğraşıcak başka bi yaratık bul. Benim ismim "Tavanda dolaşıp tepeden binen yere inmesi beklenerek öldürülen yaratık". Abi peki seni nasıl yaptılar? Neden böyle bir ismin var? Haa. Uzun hikaye be anlat anlat bitmez şimdi. Sen çok soru sordun ama, gel bakiim şöyle yanıma.

TYRANT: Açık kalpli (fiziksel olarak yani) bir yaratıktır. Boyu 2 metreden büyük, amacının ne olduğunu bilmiyor. Biraz uğraşırsanız, ona aslında bir terzi olduğunu inandırabilirsiniz (kendi söküğünü dikemez hesabı). Yanlız kefeninizi dikmek için dakka beklemeyeceğini garanti ederim. Ceketin altından Rocket Launcher'ı göster bak nasıl arazi oluyo toposş.

ATA Computer'e hoş geldiniz! - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorit... Print Font Mail

Address HTTP://WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA Computer

WWW sitemiz hizmete gird

En son OEM parça fiyatları,CD'ler

Oyun listeleri ve özel indirimler için

WWW.ATACOMPUTER.COM.T

ATA PC Sistemleri

Donanım

Yazılım

PC Oyunları

Yeni Oyunlar

Hexen 2
NBA '98
NHL '98
FIFA '98
Need for Speed 2 SE
Nuclear Strike
Jedi Knight
Man-o-War
Panzer General II
Ignition
Take no prisoner
Shadow of the Empire
Constructor
Blood Omen
Warlords 3
Resident Evil
Lands of Lore 2
Imperialism

Pek yakında en yeni oyunlar!

Monster 3D

Oyunlar için gerçek 3D hızlandırıcı kart !!!

DIAMOND

CD Kayıt 15$

Win95 Games

Absolute Solitaire
AfterLife
Al Unser Racing
Civilization 2
Civilization 2 Scenenario
Chess Master 4000
Cold Shadow
Comix Zone
Cyber Gladiators
Daytona USA
Destruction Derby 2
Flight Unlimited'95
Full Tilt 2
Hunter-Hunted
Necrodome
Pitfall'95
Silent Thunder A-10-II
Toy Story
Virtua Squad
Warhammer

1.500.000 TL

Win95 Games

Aladdin for Win95
Amok
C & C Gold
Decathlon
Die Hard Trilogy
Earth Siege 2
G-Nome
H. of Might & Magic 2
Lion King for Win95
Marble Drop
NBA Extreme
Panzer Dragoon
POD
Captain Quazar
Rally Challenge
Slam Tilt
Sonic the hedgehog
Sega Rally
Tom Clancy's SSN
Tempest 2000
US Navy Fighters 97
Virtua Fighter
Xtreme Chess
Yoda Stories
Zombie Wars

2.000.000 TL

Win95 Games II

ATF Gold
Claw
Dungeon Keepe
Interstate '76
Machine Hunter
Moto Racer
Outlaws
Pandemonium
Raiden 2
Speed Demons
Wargods
Wipeout XL

2.000.000 TL

Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...

Intel MMX 166
$898

Intel TX 512 Cache Board
Intel MMX 166 Mhz Cpu
14" 0.28 NI/LR Digital Monitör
2Mb S3 Virge Ekran Kartı
16 Mb Edo Ram
2.1 Gb Harddisk
Minitower Kasa
3.5" Disket Sürücü
Q Klavye W95
Mouse+Pad
24X Cdrom
16 Bit Ses Kartı
33.600 Fax/Modem
Win'95 Cd+Kitap+Lisans

Win95 Games 4

için arayınız!

Servis Hizmetleri

Internet Hizmetleri

UPGRADE NETWORK Hizmetleri

Yakut Sokak Sinanoğlu Pasa
30/9 Bakırköy İSTANBU
Tel:0212 5435919-5830208
Faks:0212 5422913

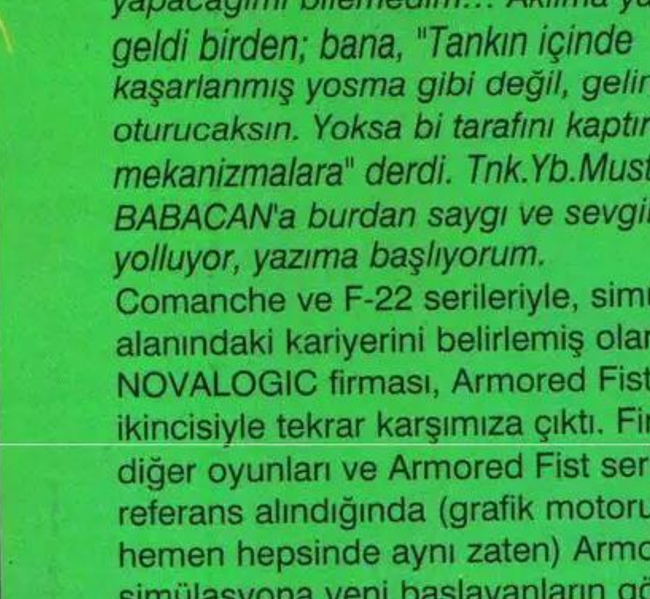
Done

Başlat

M1A2'yi ilk gördüğümde bir tankın bu kadar büyük olabileceğini hiç aklıma getirmemiştim. İlk önce etrafında bir tur attım. Sonra ona dokundum. Elimin içiyle 2-3 kere zırhına vurdum. Ve irkildim, o kadar toktu ki; bir tankın zırhının böylesine kalın olabileceğini düşünmezdim. O kadar ağır bir his verdi ki; haşmetinden, kımıldamazlığından tekrar irkildim. Bırakın saate 60 Km hız yapmayı, sanki onu ordan hiçbir güç oynatamazmış gibi geldi bir an. Dayanamadım yasak olmasına rağmen üzerine çıktım. O an, o tankın üzerinde; bir ejderhanın sırtına konmuş sinek kadar bile etkim yoktu. Gözlerimi kapayıp, bir savaş esnasında bu tankın karşısında düşündüm kendimi, ne yapacağımı bilemedim... Aklıma yarbayım geldi birden; bana, "Tankın içinde kaşarlanmış yosma gibi değil, gelinlik kız gibi oturucaksın. Yoksa bi tarafını kaptırıverirsin mekanizmalara" derdi. Tnk.Yb.Mustafa BABACAN'a burdan saygı ve sevgilerimi yolluyor, yazıma başlıyorum.

Comanche ve F-22 serileriyle, simülasyon alanındaki kariyerini belirlemiş olan NOVALOGIC firması, Armored Fist serisinin ikincisiyle tekrar karşımıza çıktı. Firmanın diğer oyunları ve Armored Fist serisinin ilki referans alındığında (grafik motoru, hemen hemen hepsinde aynı zaten) Armored Fist 2; simülasyona yeni başlayanların gözdesi, eski simülasyoncuların yeni eğlenceliği olarak karşımıza çıkıyor. Tank simülasyonlarından hoşlanan herkesin bakması gerek diyorum. Oyunun kutusunda MMX desteklediği yazsada ben eskiye oranla herhangi bir performans artışı sezemedim. Ya da bana öyle geldi. Şimdi oyuna geçebiliriz.

Oyundaki ilk campaign'imiz eğitim görevleri, oyundan gerçekten zevk almak istiyorsak burayı kesinlikle es geçmemeliyiz.



TWENTYNINE PALMS

Burası 7th Tank Batallion, Marine Corps Air Ground Combat Center. Dört aşamadan oluşan eğitimimizi burda yapıcaz. Bu bölümdeki videoları iyi izleyin, çünkü komutanımız gerçekten boş konuşmuyor ve bize zırhlı araçlarla savaşmanın temel bilgilerini anlatıyor. Evet, şimdi biraz aksiyon görelim.

EĞİTİM 1: Tank komutanlığı eğitimimizdeki birinici günümüz. Henüz çok acemiyiz tabii. Ama bunun için burdayız dimi? Bu eğitimde klasik tank manevralarını öğreneceğiz. Eğitim komutanının anlattıklarını can kulağıyla dinleyelim. Tankı hareket ettirmek için yön tuşlarını kullanıyoruz. Ayrıca biz bir işle ilgilenirken tankın yönetimini şöföre devredebiliyoruz. Bu durumda şöför, waypointleri takip ediyor ve 1'le 4 arası tuşlarla tankın sürüş hızını ayarlayabiliyoruz. Son waypointe geldiğinizde bu eğitim bitiyor.

EĞİTİM 2: Bu bölümde tankımızın ana silahı olan topumuzu nasıl kullanacağımızı öğreniyoruz. Tankımızın en önemli ateş gücünü oluşturan bu silahın kullanımı konusunda herhangi bir eksiğiniz kalmamalı. Dış görüntüdeyken **(F1-F2-F3-F4)** veya Gunner pozisyonundayken **(F7)**, **Enter** tuşu ile en öncelikli hedefe kilitleniyoruz ve **Space** tuşuyla ateş ediyoruz. Bundan başka gunner mevkiinde yön tuşları, dış görüntülerde ise **(A,D,W,S)** tuşları ile topu istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz. Eğer siz veya düşman sisin içindeyse otomatik kilitlenme çalışmayaz, o zaman namluyu elden ayarlamak gerekir. Eğitimde, Düşman yapıları ve araçlarını vuruyoruz. Oil Tank'ları vurmamamız özellikle belirtiliyor.

EĞİTİM 3: Kalkın bakalım uyuşuklar, ders başlıyor. Bu eğitimde, 1 ve 2 nci eğitim derslerinden öğrenilenlerin bir arada kullanılması ve koordinasyonu üzerinde çalışacağız. Ayrıca değişik hedefler için, hangi tür cephaneleri kullanacağımızı da bu bölümde öğreniyoruz. Bu eğitimde bir adet M3 Bradley IFV bize eşlik ediyor.

Heat: Buildings ve Bunkers için High Explosive mermiler
Sabot: MBT'lara karşı zırh delici mermi.
Staff: Mevzideki hedefler için.
Coax: Kuleye sabit 7,62 mm makinalı tüfek. Daha çok askerler için veya soft hedefler için kullanılabilir.

EĞİTİM 4: Eveet 7th Tank Batallion, Marine Corps Air Ground Combat Center'daki son günlerimiz artık. Uykusu ağır olanların, sıcaktan korunmak için tankın altına girip uyumaması gerektiğini öğrenecek kadar tecrübe kazandık. Ve mezun olmaya çok az kaldı. Bu son derste, katılacağımız tatbikattan başarıyla çıkmaya çalışacağız. İyi bir Tank Komutanı olduğumuzu kanıtlamak için gerçekten kaçırılmaz bir fırsat. Temsili düşman kuvvetleri (kırmızı birlikler), bizim üssün güneydoğusuna FOB kurmuşlar. Biz bu üsse Objective Galvin ismini verdik. Görevimiz bu üssü yok etmek. Üsse doğru yol alırken, düşman MBT ve APC'leriyle karşılacağız. Bölüğümüz iki adet M1A2 ve iki adet M3 Bradley Zırhlısı'ndan oluşmakta. Emrimiz altındaki bölüklere **"O"** tuşuyla Platoon Orders menüsünden; hareket tarzı, yerleşim düzeni ve hedef seçme tarzıyla ilgili komutlar verebiliyoruz. Bu bölümde ayrıca yakın hava desteği **(Print Screen)** ile topçu ve salvo roket desteği **(Scroll Lock)** isteyebiliyoruz. Görev öncesi brifing ekranında; görevle ilgili önemli bilgiler bulunmakta. Burdaki açıklmaları dikkatli okursanız görevi daha bir zevkle

PLATOON ORDERS MENU ("O" tuşu)

MOVEMENT: Bölüğün haraket tarzı
Normal: düşmana karşı gitmekte tereddüt etme
Halt: Bulunduğu yeri koru
Retreat: Savunma durumuna geç
FORMATION: Bölüğün araziye yayılış düzenidir
Wedge: Ters dönmüş T harfini andırır
Line: Yanyana dizilirler. Geniş alanlarda en iyi saldırı düzenidir
Column: Arka arkaya dizlirler. Şehir içi veya dar arazi düzenidir
Refuse Left: Sola parabol şeklindedir
Refuse Right: Sağa parabol şeklindedir
Diamond: İskambildeki Karo'nun köşelerinde dururlar
CLOSE UP SPACING: Tanklar yakın aralıkta haraket eder
NORMAL SPACING: Tanklar normal aralıkta haraket eder
FIRE AT WILL: Her tank kendisine en uygun hedefe saldırır
FIRE ON MY TARGET: Bölükteki bütün tanklar senin hedefini öncelikli hedef olarak seçer

M1A2 Abrams, Amerikan zırhlı birliklerinin belkemiğini oluşturan en önemli Main Battle Tank'dır. Üzerindeki; bir adet 105 mm top, bir adet 7,62 mm makinalı tüfek (coaxial-kuleyle sabit), bir adet 7,62 mm makinalı tüfek (cephaneci mevkiinde), bir adet 12,7 mm uçaksavar makinalı tüfeği (tank komutanı mevkiinde) ve kulenin her iki yanında da 6'şar sis bombası fırlatıcı (smoke) tankın savaş gücünü oluşturur. Uranyumla desteklenmiş aktif zırh, bu tanka adeta yürüyen kale görüntüsü sağlar. Namlusuyla beraber uzunluğu 9,76 m, genişliği 3,65 m ve yüksekliği de 2,88 m'dir. Savaş ağırlığı 54.5 Ton olan M1, cm2'ye yaklaşık 1 kg'lık basınç yapar. 1970'lerin başlarında projesine başlanan M1'ler, 1980 yılında servise girebilmiştir. Hızla gelişen modern teknolojiden nasibini alan M1'ler daha sonra M1A1 ve M1A2 olmak üzere iki upgrade geçirmiştir. M1A2'leri savaş alanlarının korkulan ismi yapan en önemli özelliklerinden birisi de hareket halindeyken başaralı atışlar yapabilme yeteneğidir. Bu özellik yüksek teknolojonin sağladığı; kule stabilizasyonu, laser rangefinder ve bilgisayarlı atış sistemi sayesinde gelişmiştir. Ayrıca bu sistem savaş alanında bilgi alışverişini de maksimum düzeyde tutar. Bir M1A2'nin görüp, yerini tespit ettiği hedef, bütün birlik tarafından anında öğrenilir ve bilgiler karargaha direk ulaşır. M1 komutanının hedefi belirledikten sonra sadece bir tuşa basması bu işlem için yeterlidir. Yüksek Teknoloji veya Ucuz Maliyet ikileminde her zaman birincisini seçen Amerika, bu MBT'de de her zamanki tercihini sonuna kadar kullanmaktan çekinmemiştir.

ARMORED FIST 2

oynayacağınızdan eminim.
Göreve başladığımızda tankdayken MAP ekranına geçince; waypointleriniz çizgiler halinde gösterilecektir. Duruma göre bu waypointleri yeniden düzenlemeniz gerekebilir. Clear waypoints'le temizleyip Add waypoint'le yeni rotanızı çizebilirsiniz. Bu yöntemle kimi zaman asıl hedefinize, hiç çatışmaya girmeden araziyi kullanarak ulaşabilirsiniz. Diğer senaryolar ise şöyle:

SOLO DUTY: Sovyetlerin çöküşü Moğolistan'ın ekonomisini göçertmiştir. Bu sebepten dolayı, ülkede bir karaborsa ekonomisi doğmuştur. Tabii bunun bizi ilgilendiren kısmı; Karaborsa silah satıcılarının bu ülke sınırları içinde silah satmaya başlamasıdır. Bu durum Rusya ve Çin2l huylandırmaktadır, ama daha önceden yapılmış saldırmazlık anlaşması nedeniyle olaya müdahale de edemezler. Moğoistanı arkabahçesi olarak gören Amerika, U.N. Güvenlik Konseyi aracılığıyla olaya el koyar.

OPERATION PROVIDE RELIEF: Namı diğer BM Huzur Harekatı. Congo Demokratik Cumhuriyeti uzun süren iç istikrarsızlık ve ekonomik krizler yüzünden darbe üzerine darbe geçirmektedir. Congo'yu, yemek salonu olarak gören Amerika, U.N. Huzur Harekatına destek olmaktadır. Bu senaryoda, Huzur Harekatı bünyaesinde görevlerini ifa etme çabasındaki U.N. Birliklerine kimi zaman eskort edicez, kimi zamanda öncü birlik olarak görev yapıcaz.

OPERATION SIBERIAN FIST: Rusya'nın doğusunda, ordudan atılmış yüksek rütbeli subaylar ve destekçilerinin organize ettiği bir grup, o bölgedeki bir kaç yerleşim merkezini ele geçirip, KAMACHATKA Bağımsız Cumhuriyeti'ni ilan etmişlerdir. KAMACHATKA'yı çatı katı olarak gören Amerika, Rusların da yardım istemesiyle olaya el koymuştur. Ruslarla koordineli bir çalışma yapıp, bölgedeki dengeleri eski haline getirecez.

OPERATION SECURE PLACE: İki muhalif grup BELARUS'un (nere??) kontrolünü ele geçirmek istemektedir. Bu iki muhalif grup aynı zamanda Polonya sınırını da devamlı ihlal etmektedirler. NATO destekli U.N.Barış Gücü uzun süren çabalar sonucu bir ateşkeş.. ateşkes sağlamıştır. Belarus ve Polonya'yı eşkimiş peynir olarak gören Amerika, bu güce katılıp ateşkeşin (la la bi atekseş yazamadık) devamını sağlamak üzere olay yerine hareket eder.

OPERATION THUNDER ROAD: 11 ay önce gerçekleşen bir askeri darbe, İran'ın yasal yönetimini yıkmıştır. Yeni kurulan askeri yönetim, çevre ülkelerin karaborsalarından sovyet yapımı silah ve araçlar satın almaya başlar. Ayrıca büyük bir askere alma programıda başlatmıştır. Bütün bu aksiyonların sonucunda İran ortadoğunun en büyük gücü olur. Akabinde Ankara Local zamanına göre 03:00'da, İran mekanize birlikleri, Türkiye-İran sınırından girmeye başlar. İran askere alma programı çerçevesinde 2 milyon askerlik bir ordu kurmuştur. Bu yüzden durdurulması oldukça güç hale gelmiştir. Bir NATO üyesi olan Türkiye'ye, diğer NATO ülkelerinden askeri birlik, araç ve gereçler gelmeye başlar. Türkiye NATO destek güçleri gelene kadar durumunu muhafaza etmek zorundadır. İran'ı tepsi böreği olarak gören Amerika, NATO kuvvetleri gelene kadar Türkiye'ye destek olmak amacıyla birliklerini bölgeye kaydırır. Bölgede kanlı çarpışmalar olmaktadır ve pek çok sivil Türkiye'nin iç kesimlerine doğru çekilmektedir. Biz, Türk Birlikleri'yle koordineli olarak, İran birliklerini durdurmak için bölgeye geliriz.

Bu arada Amerika disketi saat, su bardağını ise 36'lık film makarası olarak gördüğünü açıklar. Simülasyon ciddi bir iştir, ama görüldüğü gibi; ne kadar uğraşsamda ciddi bir yazı yazmayı asla beceremiycem galiba. Campaign'ler bu kadar.

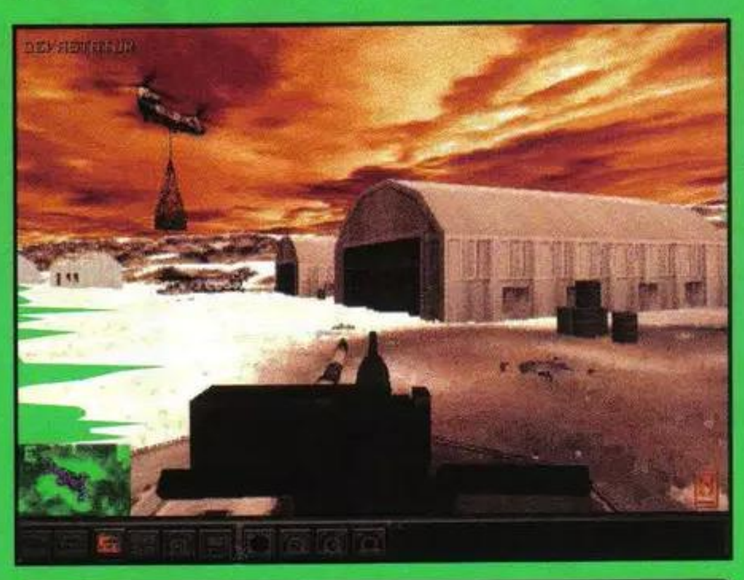
Şimdi biraz tip:

- Görev esnasında ekranın üstünde görünen "G" harfi bize en yakın görev objesini gösterir. Bu harfi takip ederk mission goal'leri bitirebilirsiniz.
- Birden fazla tank bölüğünü yöneteceğiniz zaman, saldırı stratejinizi oyuna başlamadan önce karar verin. Yoksa bir anda kontrolü kaybedebilirsiniz.
- Platoon orders menüsünü kullanmayı iyice öğrenin. Oyun iyice kontrolünüz altına girecektir.
- Uçakları indirmek için kuleye çıkın ve 12,7 mm uçaksavarı kullanın.
- Sabotlarınızı MTB'lere saklayın.
- M3 Bradlay'lere pek güvenmeyin. Normalde oldukça etkili olan bu araç, oyunda nedense pek etkili olamıyor.
- Yeğeninizin ve ablanızın evlendiği bir zamanda ayrı eve çıkmayın.
- İş çıkışı Gameshow'a gitmeyin, mavradan dolayı 12'den önce çıkamazsınız.
- Piskopat kızların peşinden koşmayın. Uysal, geyşa ruhlu bi tane bulun.
- Hayat valla da, billa da güzel. Ama bunun için acı çekmekten hoşlanmaya başlamanız gerekliyor (ufak bir bedel).
- İyi haber; Longbow 2, çıktı çıkacak. Bekliyoruz. Kötü haber; çıktığında ayvayı yedim demektir, işe zombie modunda gidip gelicez o zaman. Olsun.
- Question?
- NO SIR!!
- Dismiss!

☒Hüseyin "There can be only one" YEŞİLBAŞ

KLAVYE ÖRTÜSÜ (Parantez içindekiler US klavye içindir):

F1- Yakın Takip Kamerası
F2- Orta Mesafe Takip Kmr.
F3- Uzak Mesafe Takip Kmr.
F4- Çok Uzak Mes.Tkp.Kmr.
F5- Tank Komutanı İçerden
F6- Tank Komutanı Dışardan
F7- Silahçı Mevkii
F8- Şöför Mevkii
F9- Taktik Harita Ekranı
F10- Sabot Doldurma
F11- Heat Doldurma
F12- Staff Doldurma
TAB- Tank Değiştirme
T- Termal Görüş
P Y- Polarity
İ (")- Harita/GPS modu
I- ID Tags
O- Bölük Emirleri
Ş (;)- Görev Durumu
Yön Tuşları- Birincil Kumanda
W A S D- İkincil Kumanda
1 2 3 4- Şöför Hız Ayarı
0 F- İnce Ayar
G- Tankı namlu yönüne çevir
H- Namluyu tankın yönüne çevir
Spacebar- Ateş
C- Coax Ateş
" (`)- Kule Stabilze
5- Düşman hedeflere kilitlen
6- Bütün hedeflere kilitlen
7- Saldıran hedefe kilitlen
8- Motor Dumanı
9- Sis bombası
Print Screen- Hava desteği
Scroll Lock- Topçu desteği



FİRMA: NOVALOGIC
TÜR: TANK SIMULASYONU
SİSTEM
PENTIUM 75
15 MB RAM
1 CD 12 MB HARDISK
GENEL: %84

YAZIDA BAHSİ GEÇEN KISALTMALAR:

FOB: Forward Operating Base (İleri Harekat Merkezi)
MBT: Main Battle Tank (Ana Savaş Tankı)
APC: Armored Personnel Carrier (Zırhlı Personel Taşıyıcı)
IFV: Infantry Fighting Vehicle (Piyade Savaş Destek Aracı)

BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

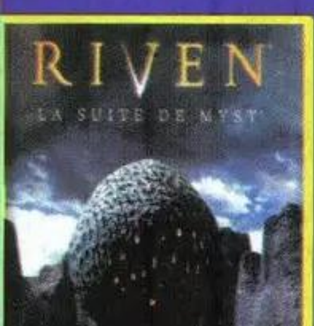
TÜRKİYE'NİN HER İLİNE VE KIBRIS'A İSTEDİĞİNİZ HER ÜRÜN KARGO VEYA POSTA İLE 1 GÜNDE ULAŞTIRILIR.

Gündoğumu caddesi. Demiröz işhanı
no 8/1 Üsküdar-İstanbul /TÜRKİYE

TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04

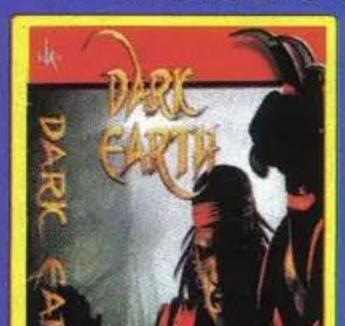
BİLGİSAYARCILAR TOPTAN SATIŞLARIMIZ İÇİN ARAYINIZ

ORJİNAL BOX ÜRÜN İÇİN FİYAT SORUNUZ!



RIVEN (MYST2)
Aylardır beklediğiniz o güzel muhteşem adventure oyun geldi. Tek kelime ile müthiş! Sakın kaçırmayın

AGENT ARMSTRONG
Sony playstation'um yok diye üzülmeyin bu oyun size pc de de aynı kalitede oyun oyna ma imkanı tanıyor!



DARK EARTH
Grafikleri görünce ağzınız açık kalacak, arcade,adventure birazda döğüş oyunu sevenler mutlaka alsın

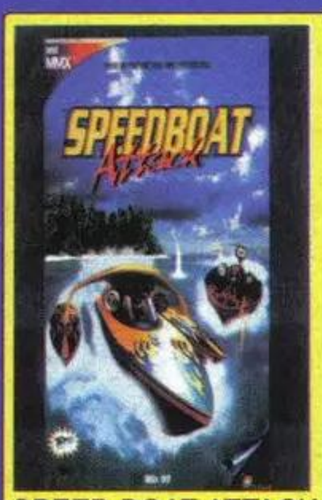
JURASSIC PARK 2
Filmini seyrettiniz şimdi sıra geldi filmi ile aynı konuya sahip oyununu oynamaya,tür olarak strateji diyebiliriz.

IGNITION
Daha önce oynadığınız araba yarışlarından çok farklı ama bir o kadarda süper ve heyecanlı bize göre hit bir oyun

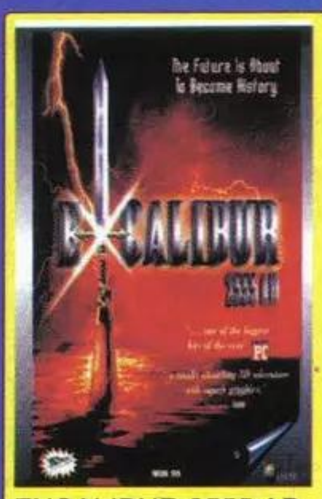
WARHEADS
Eğlenceli ve severek oynadığınız WORMS oyunun daha ciddi ve uzayda geçen bir türü. Multiplayer çok zevkli.!

BUCANNER
17.yy carabbian açık denizlerinde korsanlar ve siz,realtime 3d strateji birazda adventure,süper grafikler!

IF-16 F. FALCON
Sana bir savaş uçağı ile yapmak istediğin her şeyi bu oyun sağlıyor. Dogfight,bomb attack ve daha bir çok görev

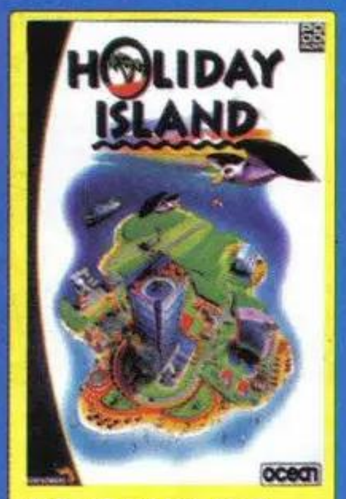


SPEED BOAT ATTACK
Süper gelişmiş sürat tekneleri ile hem değişik mekanlarda yarışın hemde rakipleriniz ile savaşın.

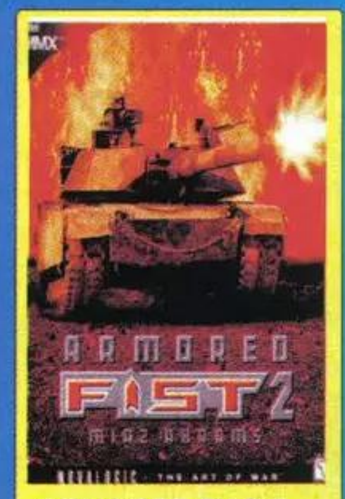


EXCALIBUR 2555 AD
Tomb raider tarzı 3d bir arcade adventure oyunu 3 boyutlu ekran kartı desteği ile süper grafiklere sahip.!

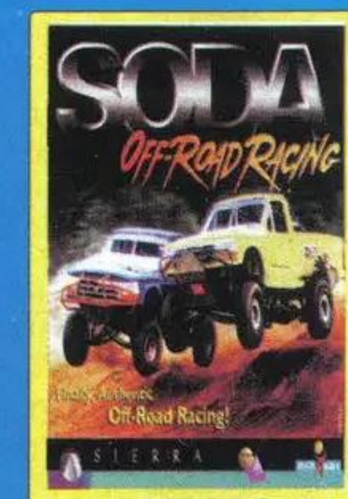
Need For SPEED 2 SE
Need for speed 2 için yeni dizayn edilmiş arabalar ve yollar ayrıca 3 boyutlu kart desteği.



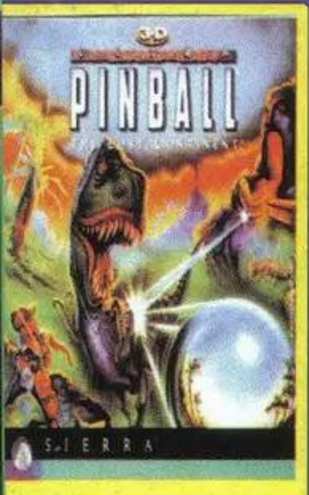
HOLIDAY ISLAND
Turistik bir adada işletmecilik ve ticaret. Simcity,Them hospital gibi oyunları sevenler mutlaka alsınlar.



ARMORED FIST 2
Güzel grafikler ve iyi bir senaryo,tank sim. Sevenler tereddütsüz alabilirler.

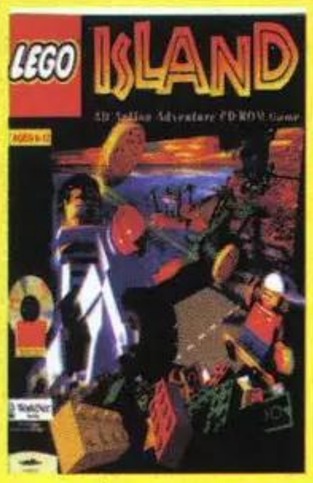


SODA OFF ROAD R.
4x4 Arazi araçları ile fantastik yarışlara katılın,isterseniz kendi yarattığınız arazilerde yarışabilirsiniz!

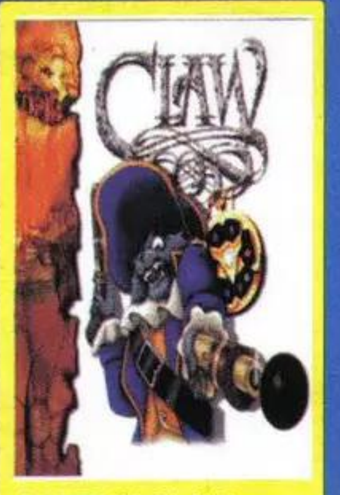


3D ULTRA PINBALL2
Tilt oyunlarını sevenler bu oyun tam size göre grafikleri ve sesleri ile kendinizi saatlerce bu oyuna bağlayabilirsiniz.

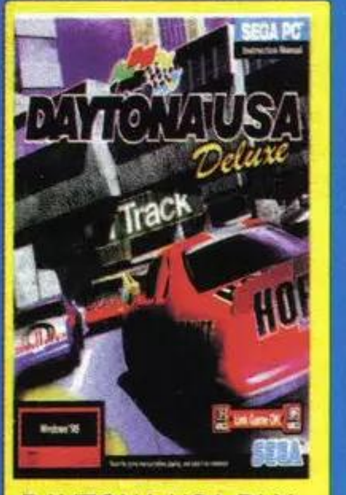
PIRATES captaın quest
Açık denizlerde korsan ların kol gezdiği bir dönemde gemi kaptan lığı yapmanın zorlukla rına göğüs gerin!



LEGO İSLAND
Bros size yüzlerce lego parçasını ve modelini tek bir cd ile veriyor, hemde kupon yok! Gazete almak yok!

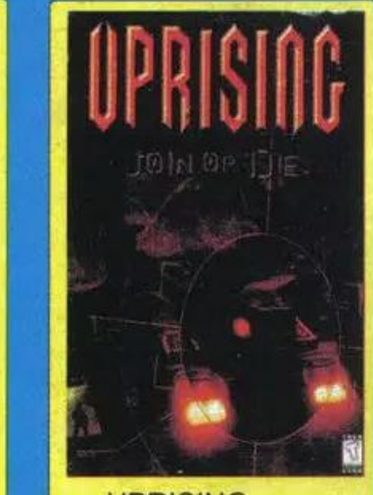


CAPTAIN CLAW
Platform sevenleride unutmadık! Alın size accayip grafikleri olan eğlenceli bir platform

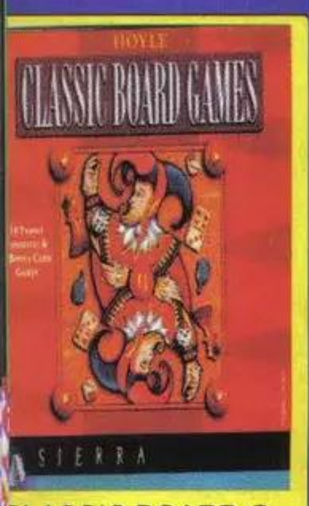


DAYTONA USA DLX
Ünlü Daytona pisti ve yarış heyecanı sizleri bekliyor.
Bir Sega conversiyonu!

Enter The Rısıng Sun
Go ve renju adındaki 2 adet kafayı yedirten zeka oyunu 1 cd'de internette'de oyun opsiyonu mevcut.



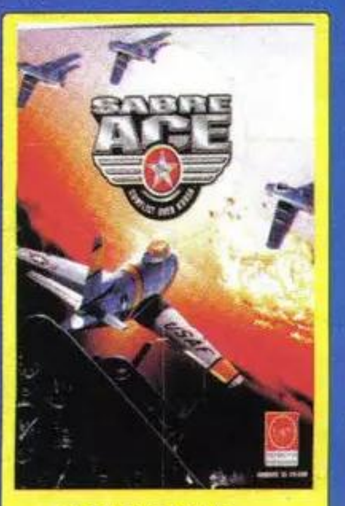
UPRISING
İleriki yüzyıllarda geçen nükleer tank savaşı grafikleri çok etkileyici bizce alınmalı!



CLASSIC BOARD G
Tavla,kızma birader ılama,çin daması hangai gibi masa üstü yunları hepsi tek bir d içinde 12 adet oyun

AHX-1
Çok gelişmiş bir alet olan ahx-1 helikopteri ile verilen zorlu işleri başarmak zorundasın.

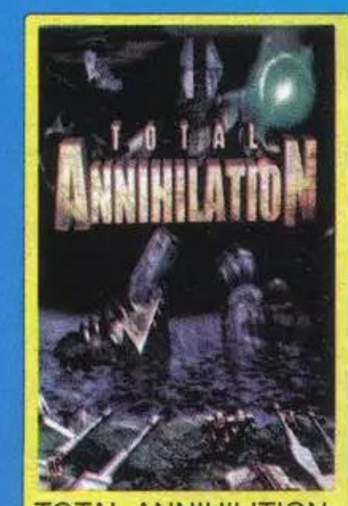
TAKE NO PRISONERS
Üstten görünümlü çok güzel bir action arcade adventure oyunu



SABRE ACE
Kore savaşı dönemi hava savaşları,45 değişik görev ve uçak modeli ve süper grafikler!!

FULL THROTTLE
Tüm zamanların en iyi adventure oyunları arasında ilk on sırada sayılan bu oyun tekrar stoklarımızda.

JEDİ KNIGHT
Star wars serisinin en iyilerinden biri quake gibi 3d action oyunları ve birazda adv. Sevenlere!!



TOTAL ANNIHILITION
Red alert oynamaktan sıkıldı iseniz bu oyunu mutlaka almalısınız.

"BROS"

DIAMOND MONSTER 3D
EKRAN KARTI
180$+K.D.V

SON ANDA GELEN OYUNLARIIMIZ

MONKEY ISLAND 3
CHAMPIONSHIP MANAGER 98
MANX-TT SEGA MOTORACE
PERFECT ASSASIN
MASS DESTRUCTION
NET WARS
CIVIL WAR 2
PAX IMPERIA
TONE REBELION
NBA 98 (ORJ BOX)
FIFA 98 (ORJ.BOX)
NUCLEAR STRIKE (ORJ.BOX)

OYUNLARIN HEPSİ ELİMİZDE MEVCUTTUR!

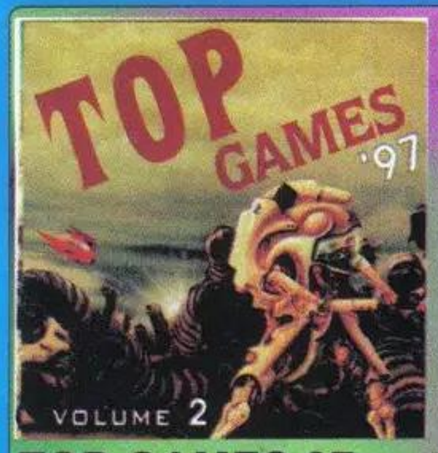
Tomogotchı
defience
final conflict

ATOMIC BOMBERMAN
CARTAIN
CARD GAMES
GOLGOTHA
D.O.G
EXPERT
GLORANA
HEXEN2
FA18 HORNET
NUDE RAIDER
PETE SAMPARS TENIS
TOP TENIS
HARDCORE 4X4
VANGUARD ACE
CRYPTIC FOR BLOOD
WARLORDS3 DEMO
MONKEY ISLAND3 DM
BIRTHRIGHT

NEW GAMES VOL 6
HEPSİ TEK CD'DE
SADECE 1.900.000-

YENİ DİSKET OYUNLAIMIZ GELDİ
LİSTE İSTEYİN GÖNDERELİM
SEÇTİĞİNİZ OYUNLARI CD'YE KAYDEDİP SİZE ULAŞTIRALIM

SÜPER ADULT CD'LER İÇİN MUTLAKA ARAYINIZ!!!!!!!!



ANIMAL
ARDENNES OFF.
BLOOD
GT RACING 97
IRON&BLOOD
TWINSEN ODYYSEY
LOMAX
MEAT PUPPET
PRO PINBALL
TOMB RAIDER2 BETA
VOODOO KID
X-COM APOCALYPSE

TOP GAMES 97
HEPSİ AYNI CD'DE
SADECE 1.900.000

X-COM
AARON VS RUTH
GUTSN GARTERS
MACHINE HUNTER
NO RESPECT
PLANET QUAKE
SPEED DEMONS
ULTRAVIXEN
CRICKET 97
DUKE3D OXIDIUM
SU-27 FLANKER
OF MIS PACK
CYBER TROOPERS

NEW GAMES VOL.5
HEPSİ TEK CD'DE
SADECE 1.900.000-

COUNTER ACTION
DUNGEON KEEPER
GRAND SLAM
KATHARSIS
LEO THE LION
OVERKILL
PGA TOUR PRO
RAIDEN 2
SEARCH&RESCUE
SUPER BUBSY
TENIS ELBOW
WARGODS

GAME STRIKE 3
HEPSİ TEK CD'DE
SADECE 1.900.000-

ULTIMATE DREAM MACHINE

MMX VE 3D KART İSTEYEN BÜTÜN OYUNLARI KUSURSUZ BİR ŞEKİLDE OYNAMA İMKANI.

1600 $+K.D.V

INTEL PENTIUM 233MMX
512K TX MMX MAINBOARD
32 MB RAM-2.1 GB HARD DISK
4MB CARDEX WIN ACC DISPLAY
DIAMOND MONSTER3D
15' MULTIMEDIA MONITOR
24X INFRA CREATIVE CD ROM
AWE 64 PNP SES KARTI
33600 SUPERCOM FAX MODEM
MEDIUM TOWER CASE+MOUSE
TURBO WIN 95 KLAVYE+JOYSTICK
ORJINAL WİN95 İŞLETİM SİSTEMİ

SONY PLAYSTATION TÜM AKSESUAR VE OYUNLARI

PLAYSTATION.....240$
PLAYSTATION JOY PAD.....25$
PLAYSTATION MEMIORY CARD.....23$
PLAYSTATION MOUSE.....37$
CHIP+PAL NTSC CONVERTER.....80$
TIME CRISIS UYUMLU GUN.....75$
DİREKSİYON+KONTROL PEDAL..130$

VIDEO CD PLAYER
28.000.000

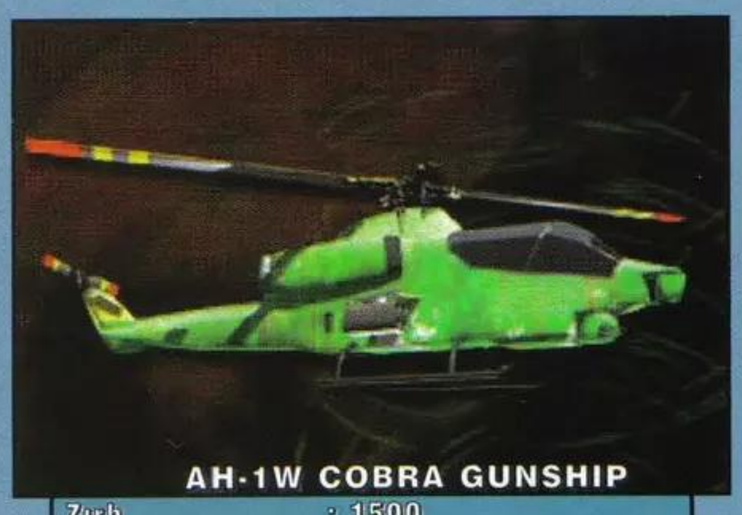
2 ADET UZAKTAN KUMANDALI JOYPAD
17.000.000

BROS COMPUTER

SONY PLAYSTATION LOGOSU VE "SONY PLAYSTATION" SONY COMPUTER ENT.INC TESCİLLİ MARKALARIDIR

APACHE

Zırh	: 1500
Yolcu Kapasitesi	: 6 Kişi
Makinalı Tüfek	: 1178 round / Dam:3pts
Hydra Rocket	: 38 adet / Dam:25pts
Hellfire Misilises	: 8 adet / Dam:100pts
Sidewinder	: 8 adet / Dam:300pts



AH-1W COBRA GUNSHIP

Zırh	: 1500
Yolcu Kapasitesi	: 6 Kişi
Makinalı Tüfek	: 1200 round / Dam:3pts
Hydra Rocket	: 78 adet / Dam:25pts
Tow Missiles.	: 8 adet / Dam:100pts
Sidewinder	: 8 adet / Dam:300pts

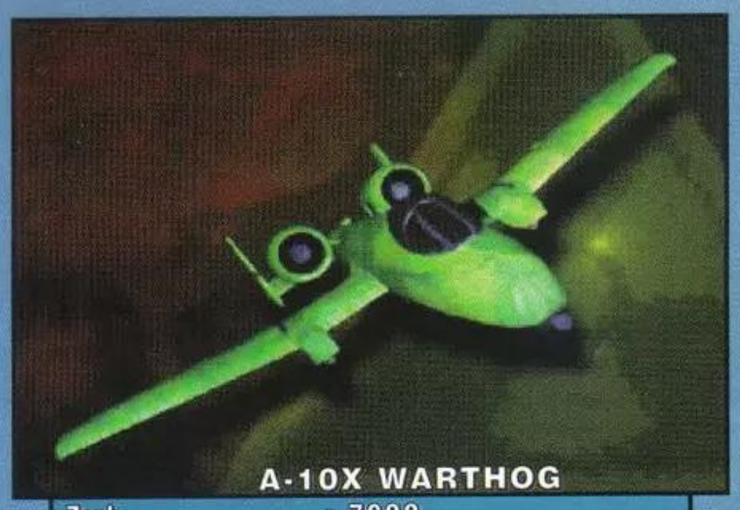
SEA APACHE

Zırh	: 1500
Yolcu Kapasitesi	: 6 Kişi
Makinalı Tüfek	: 1178 round / Dam:3pts
Hydra Rocket	: 38 adet / Dam:25pts
Penguin Mis.	: 12 adet / Dam:75pts
Harpoon Mis.	: 4 adet / Dam:500pts

Eğer birisi size nükleer savaşın bittiğini söylüyorsa, o kişi ya aptalın tekidir ya da yalancının biri.
Yok canım, ben söylemiyorum bu kadar iddialı bir lafı. Oyunu açıklamak için install edip, EA tarafından her nedense Almanca hazırlanmış Setup programında seçenekleri deneme-yanılma yoluyla çözdükten sonra karşıma çıkan demodan kulağıma çalınmıştı: **Nuclear Strike** ya, nükleer savaş devam ediyor yani. Bırakalım şimdi nükleer durumları da Strike kısmına zoom yapalım.
Desert Strike, Jungle Strike benim zamanında (Jungle Strike GameShow'un eğer yanlış hatırlamıyorsam dördüncü sayısına denk düşüyor) oynadığım Strike'lar (Soviet Strike, bu serinin sonuncusuydu yanlış hatırlamıyorsam). Şimdi de gelişen teknoloji nükleer olanını çıkardı karşımıza. Dedim ya savaş daha setup programı ile başladı. Setup'la Almanca mevzilerindeki sıkı bir savaştan sonra demo galibiyeti sayesinde kızgın, disiplinli ama iyi yürekli General Earle, her an aşık olabileceğim, kısa saçlı renkli gözlü ("yok ya gözleri renkli değil kahverengi" diye sakın ukalalık yapmayın), güzel, akıllı Andrea ve ömrünü bilgisayar başında geçirmekten gözlüklü ve iki lafı bir araya getiremeyen şişko bir herif olması gerekirken tam tersine yakışıklı (lens takıyor olabilir, ukalalık istemez), sosyal genç Hack ile tanışıyorum. Tanışıyorum dediğim Soviet Strike'dan tanıdığımı hatırlıyorum. Tabii daha Indocine'deki LeMonde'a karşı duran yerel birimlerin lideri Naja Hana ve güneydoğu Asya'dan dünyayı nükleer bir saldırı ile tehdit eden LeMonde Colonel ile tanışmadım. Anlayacağınız iş başa düştü: Atladığım gibi Apache'ime ver elini Indocine, LeMonde'un en son görüldüğü yer. Desert Strike başladı anlayacağınız. Bu campaign'i tamamlayabilmek için 10 görevi ardı arkası kesilmeden bitirmemiz gerekiyor. Ardı arkası kesilmeden diyorum çünkü bir campaign'i tamamlamadan şurdan şuraya gidemezsiniz. Yerse gidin de bölüme tekrar başlamak zorunda kalın. Campaign'lerde çeşitli görevler bizi bekliyor. Düşman birliklerinin stratejik noktalarını ve birimlerini yok etmek gibi klasik savaş oyunlarının yanında kaçırılan arkadaşımızı kurtarmak, yerel birimlere lojistik (Milli Güvenlik dersinde "lojistik" kelimesini kafamıza vura vura öğretirlerken, ne işe yarayacak lojistik neymiş diye isyan ederdim) destek sağlamak gibi. Nuclear Strike (bundan sonra NS olarak anılıcaktır) bu konuda oldukça başarılı. Yani bir campaing'deki konu bütünlüğünü takip eden ara demo destekli görevler ile helikoperiniz ile (tamam tamam başka araçlarda kullanabiliyorsunuz, ukalalık ediyorsunuz ama, uyarmıştım halbuki) kendinizi dünyayı bir delinin elinden kurtarma misyonuna iyice kaptırıyorsunuz. Desert Strike campaign'inden başka Island Strike, Peace Strike, DMZ Strike ve son olarak da (kim bir de gizli bir görev var dedi bakalım, bkz. Cheats köşesi) Fortress Strike da bizleri bekleyen zorlu görevlerden oluşuyor.
Apache'ye bindik mesela, neresi ne işe yarar ki bunun? NumPad'den yön tuşları ile hareket ederken, **7** ile sola, **8** ile de sağa kayabiliyorsunuz. **Z:** Hellfire Missile; **X:** Hydra Rocket; **C:**Wingtip Weapon; **Space:** Fire Chain Gun anladığınız üzere naçizane silahlarımız. Eğer nereye ateş ettiğinizi görmek istiyorsanız yani crossbar severlerdenseniz **sol shift** ile istediğiniz silah tuşuna basabilirsiniz. Hedef alanınızdaki düşmanları kırmızı crossbar ile teşhir edebileceksiniz. Tabii helikopterimizin silah donanımı illaki bu üç tip arasındaki dengeli dağılım şeklinde olmak zorunda değil: Bakınız **Config** menüsü **Weapon** alt seçeneği.
Peki ekrandaki bu devamlı azalan sayılarda neyin nesi diyorsanız ben hiçbir şey söylemeyeceğim ama şu pusula olayını seve seve anlatırım: Pusulayı gideceğiniz yönü belirlemekten çok daha fazlasını için kullanabilirsiniz daha doğrusu kullanmak zorundasınız. Pusulanın çevresindeki küçük sarı oklar işin püf noktaları. Sarı ok gideceğimiz yönü gösteriyor, mavi olanı görev alanımızı beyaz da seçtiğimiz asset'lerin yönünü.

Diyelim ki Desert Strike'da sıra Nick'i kurtarmaya geldi. Sarı oku mavi ile bütünleşecek şekilde döndürünce Nick'e doğru yola çıkıyoruz. Nick'i nasıl helikoptere alacağız derseniz **D** tuşunun kargo ipini sarkıttığını söyleyebilirim. Ama helikopterinizi yerden almak istediğiniz (çünkü yerden yalnızca yolcular değil helikopterimizin fuel, armor, ammo gibi temel

NUCLE
STR



A-10X WARTHOG

Zırh	: 7000
30mm GatlingGun	: 7000 round / Dam:7pts
Roket	: 400 adet / Dam:25pts
Misilises	: 48 adet / Dam:300pts
Stingers	: 8 adet / Dam:300pts

AV-8B SEA HARRIER

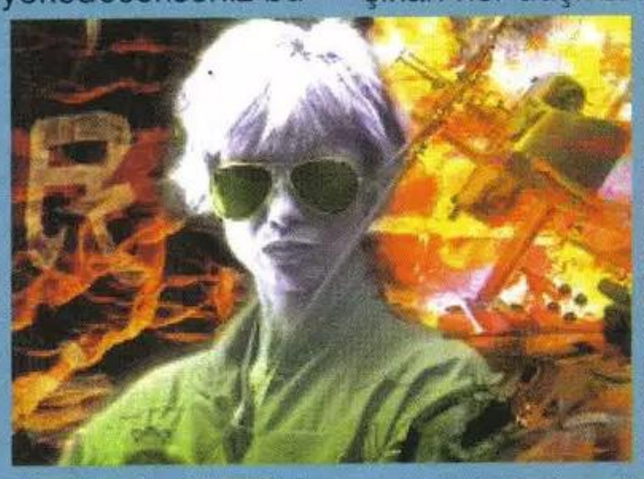
Zırh	: 5000
30mm Cannon	: 5000 round / Dam:7pts
Roket	: 200 adet / Dam:25pts
Misilises	: 48 adet / Dam:100pts
Torpido	: 8 adet / Dam:500pts

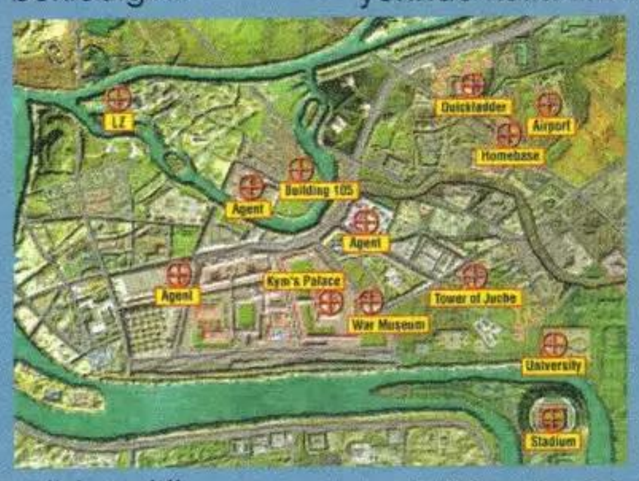
HOVERCRAFT

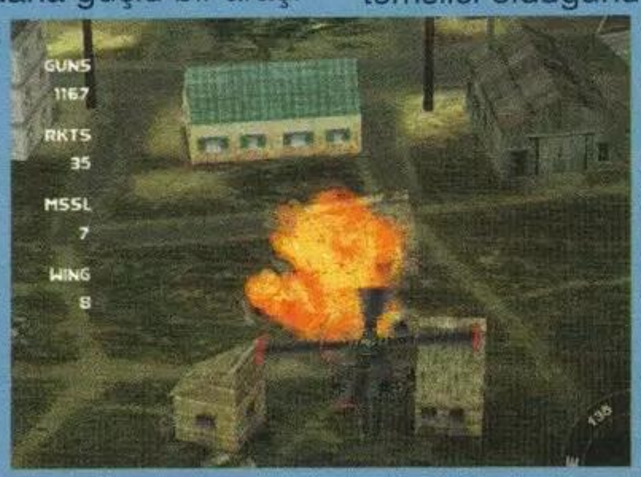
Zırh	: 3000
Makineli Tüfek	: 10000 round/ Dam:3pts
Roket	: 24 adet / Dam:25pts
40mm Cannon	: 50 adet / Dam:50pts
GameShow	: Güzel dergi

ihtiyaçlarını da almak zorunda kalacağız) ünitenin tam üzerine getirirseniz kargo olayını otomatik olarak halletmek içten bile değil. Görev esnasında ekranın daha ayrıntılı kullanımı için **H** tuşuna basın. Görüş alanınızdan ödün veriyorsunuz ama bu ekrandan herşeyi kontrol etmek mümkün. Biraz önce bir asset lafı kullandım, açıklaması şöyle: Görev boyunca haritada nerde olduğunu görmek isteyebileceğimiz yararlı üniteler, araçlar ve ya birimler. Örneğin fuel, ammo, home base (kimi zaman görev bitince dönmek zorunda olduğumuz sıcak kahve yerimiz), armor, allies, LZ (landing Zone) ve ya

görevde kullanabileceğimiz diğer araçların yerleri gibi. Oyun esnasında eliniz yanlışlıkla **Enter**'a bastıysa bir anda campaign'e ara verildiğini anlayacaksınız. Bu **P** ile pause etmekten biraz daha farklı. SMFD, Super Multi-Functional Display ile karşı karşıyasınız. İsmi üzerinde, süper çok fonksiyonlu kontrol odası. **F1** ile campaign'de ilerlediğiniz görev isimlerini, **F2** ile düşman birimlerin yerlerini, **F3** ile assetleri görebilmek için değiştirebiliyorsunuz. **F4** ve **F10** ile de oyunun konusunu da takip etmek istediğinizden dolayı "ben ne yapıyorum, görev nedir" gibisinden kaygılarınızı giderebileceğiniz data'lara kavuşabilirsiniz. Kimi zaman görev aralarında çıkan demoları ve ya sadece görev açıklamasını kimi azman onu bile zor bulabileceğiniz yer. Pusulanın ortasındaki radar bölümünde de olduğu gibi kırmızılar düşmanı, beyazlar asset'leri, maviler'de görev zorunluluklarını gösteriyor. Eğer bir düşman birliğini yokedecekseniz bu birlik haritada kırmızı değil de mavi olarak gözüküyor, tahmin etmişsinizdir herhalde (ukalalık ettim galiba). Anladığınız gibi SMFD gerçekten de çok önemli ve işlevli bir yer. Örneğin dördünce ve beşinci campaign'lerde yer birliklerini biryere gönderebilmek için de SMFD'yi kullanacaksınız. Örneğin Abrams Tank, birliğinin yanına geldiğinizde bir yazı ile birliklerin sizin emirlerinizi beklediğini anlayınca hemen SMFD'ye geçeceksiniz. Haritada gitmelerini istediği yeri seçerek emirlerinizi uygulayacaklarını onaylayan sesi duyun, gerisi Abram'ın işi. Apache'den başka araçların lafı geçmişti, değil mi. Sayfanın üst kısmında da görebildiğiniz gibi çeşitli özelliklerdeki başka araçları da kimi campaign'ler sırasında kullanabileceğiz. A-10, Apache'ye göre çok daha güçlü bir araç. Ofansif özelliği de Apache'den daha üstün. 48 missile'ı ile tam bir tank düşmanı. Harrier, A-10'dan iyi olmasın hiç fena değil. Ofansif gücü LeMonde'un dudaklarını uçurtucak düzeyde. 6 yolcu taşıyabilen Sea Appache, açık deniz hedefleri için özel olarak dizayn edilmiş. Cobra, adı üstünde teknik bilgileri üstte... Dmz campaign'inde iki tanesi ile tanışacağınız M1 diğer adıyla Abrams tek atışla herşeyi yerle bir edebilir. Yalnız çok hantallar. Apache'nizden fazla uzaklaşmaya gelmez. M2 Abrams kadar iyi olmasalarda hiç fena değiller (yer yok diye tanklardan yukarıda bahsedilmemiş). Bir de Hovercraft'ımız var. Dalgalı denizde bulantı yapar ama kullanması oldukça zevkli. Görevler görevleri, campaign'ler campaign'leri kovalarken NS'de başarılı olmanın altın kuralları...







●Aklınızı başınıza devşirin. Bir campaign 10 görevden oluştuğundan ligin uzun bir maraton olduğunu, 8 puanlık farkın önemli olmadığını unutmayın.
●Gözünüz armor ve fuel göstergelerinizde olsun. Fuel'iniz 20'nin, armor'unuz da 200'ün altında düşmeye başladığı anda en yakın istasyona uçarak (!?) gidin.
●Unutmayın ki en yakın armor veya cephane her zaman en tehlikesizi olmaz.
●Görevinizi bir kenara bırakıp da yolunuza çıkan her düşmanla uğraşmanın hiçbir mantığı olmadığını unutmayın.
●Warning'ler her zaman dinleyin. Co-pilotunuzu sevin. Andrea'ya asılmayın, yengeniz olur!
●Tüm görevleri bitirdiğinizde hala yaşıyoranız koşa koşa sıcak kahvenize gidin.
●Head-Up Display (H) ile aranızı iyi tutun. Unutmayın bir campaign için yalnızca 3 helikopteriniz var.
●Görevdeki diğer araçlarınızı akıllıca ve yerinde kullanın. Appache'niz her ne kadar ilk göz ağrınızsa da diğer araçların üstün olduğu tarafları kullanmasını bilin.
●Andrea'ya asılmayın demiş miydim?
●Campaign'ler arasında ya oyununuzu save edin ya da password'leri bir yere not edin.
●Bakmayın siz benim cheat'lerini yayınladığıma kesinlikle cheat kullanmayın. ●Nuclear Strike'ın bir EA oyunu olduğunu her daim aklınızda tutun. EA'nın da artık Türkiye'de bir temsilci olduğunu araştırıp öğrenin. Bu durumda kopya oyunlara geçit vermemek için Nuclear Strike'ın orjinalini çok ucuza alacağınızı da bilin.

Patron, NBA98'i elimden alıp, Nuclear Strike kutusunu (evet oyunu orjinalinden oynadım!) koltuğuma sıkıştırdığında bozulmuştum ama klasik yazar kaprisi yapmamak için sesimi çıkarmamıştım. Ama Nuclear Strike beni utandırdı. Gerçekten beğenerek, zevkle ve hırsla oynadım. Çünkü eğer cheat yapmaz ve Easy modda oynamazsanız (zorluk derecesi olarak hiç de küçümsenecek bir oyun değil) bayağı bir kasıyorsunuz. Kahve alır mıydınız?

☒Mert Topçu

FİRMA: ELECTRONIC ARTS
TÜR: ARCADE
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 115 MB HARDISK
GENEL: %92

BROKEN SWORD II

The Smoking Mirror

Adamımız George (ben yazıya böyle pat diye girerim), macerasızlıktan sıkılmış bir durumda yeni bir tat, yeni bir heyecan ve yeni bir doku aramaktadır. Bu yüzden Nico denilen Fransız dilberimizle beraber eski dostları Oubier`i evine ziyarete giderler. Ancak kapıyı açan angut, bize yukarda bir sürpriz yapar. Kafamıza odunu geçirdikten sonra bir de odayı ateşe verip, bize sevimli bir haşarat hediye ederek, Nico`yu da alıp kaçar. İNTİKAM; İlk önce şu örümceği haklamamız lazım. Kütüphaneyi inceleyelim ve alttaki takoza tekmeyi koyalım. Arka taraftaki metal çubuk yardımıyla ellerimizi halledelim veee; evet artık özgürüz. Şimdi sıra yangını halletmekte. Sola gidip çekmecenin içinden vazoyu alın. Sağ tuşla vazoyu tıklayınce içinde bir anahtar buluyoruz. Yazı masasının kapağını kaldırın ve viskinin tadına bakın. Pöeeeh. Kurdu alın ve soldaki çantayı karıştırın. İçinden bir not ve (o,ouuvv) kırmızı bir iç çamaşırı çıkıyor. Notu okuyun. Yerdeki dart yardımıyla dolabı açın. Külodu kullanarak buradaki sıcak silindiri alıp yukarıdaki fışfışın içine postalayın. Evet, fizik olayı abi, artık fışfışla ateşi söndürebiliriz. Bir depikte (havada uçan yan tekme) kapıya atıp (artist herif n`olucak) merdivenlerden aşağıya inin. Telefonun yanındaki notu okuyun ve bir telefon çakın. Telefonda bizim eski sevgilimiz Nico`yu düdükleyen ve kafamızdaki boynuzların daha da dallanıp budaklanmasına katkıda bulunan Andre denilen dallama ile Cafe`de ufak bir randevu ayarlıyoruz. Artık anahtar ile kapıyı açıp Cafe`ye yollanabiliriz. Burada yan masada oturan morukla konuşun ve gelip gidipte bizi iplemeyen garsona bir de kahve ısmarlayın. Kahveyi ısmarladıktan sonra morukla sohbete devam edip ne içtiğini soralım. O da ne? Bizim kızı götüren atkuyruk damladı! Onunla konuşup kızı kurtarmak için yardım isteyin. Ne de olsa ikimizde kazanabiliriz. Atkuyrukla sohbet bittikten sonra eyvallah diyerek morukla sohbete devam edin. Eski günleri sorarak herifi can damarından vurun ve amcam bunalım takılırken çaktırmadan içkisine koyduğu uyşturucuyu biz de çaktırmadan yürütelim.

Sohbetimizi tamamlayıp galeriye gidebiliriz. Burada önce Gleas sonra dobişle konuşun. O da ne kutup ayusu bizim vazoyu kırdı. İNTİKAM. Ayunun elindeki kadehe bizim kafa yapıcıdan iki kere koyun ehehe. Herif içiyor ve uçuyor (Ne adiyiz di mi?). Gleas`le konuşun ve sola gidip sandığın üzerinden etiketi alın. Etiketin üzerinde bir taşıma şirketinin ismini okuyoruz ve araştırmak için limana gidiyoruz. Bizim buradaki asıl amacımız çitlerden arka tarafa geçmek, ancak köpek izin vermiyor. Önce kulübeden içeriye bakıp buradaki adamla konuşalım. Daha sonra aşağı inip içinde yok yok olan denizden kancayı ve aldığımız bu kanca yardımı ile şişeyi alacağız. Yukarı çıkalım ve kulübenin bacasını şişedeki suyla soğutup bacanın konisine cebe indirelim. Eee, biz şimdi bu boş şişeyle ne yapcez? En iyisi bacadan içeri sokalım. Böylece evin içini duman basıyor ve içerideki moruk aynen dışarı çıkıyor. Artık aşağıya inip kulübenin altındaki delikten içeriye girebiliriz. Buradan kömürü ve köpek bisküvisini alıp tekrar aşağıya inin. Köpek bisküvisini platformun üzerine fırlatın ve bu yeme atlayan aptal köpek platformun üzerine gelince kanca yardımı ile platformu açın. Veee cuppp!!! Varan 1! Artık tellerden arka tarafa tırmanabiliriz. Sola giderek merdivenden yukarı çıkın. Pencereyi açın ve yukarıya çıkın. Burada bir fan olduğunu görüyoruz. Eveeet, fan fazla ses çıkardığı için kancayla kurcalayıp teknik bilgimizi sergileyebiliriz. Aneeey, bazuldu yaw!?! Neyse şimdi aşağı inelim ve kapıyı çalarak pizza muhabbetine girelim. 3 kereden sonra herife küfür ediyoruz ve herif kapının kilidini açmaya başlayınca içimize marizlenecekmişiz gibi bir kötü his geliyor ve erkekliğimizi kullanarak merdivenden yukarı tüyüyoruz. Aşağıya bir varil gönderip angutun dikkatini çekiyoruz. O da ne? Herif denize yaklaşıyor. Bi varil daha ve cuppp!!! Varan 2! (Sevdim bu işi) Aşağıya inip içeride masanın çekmecesinden anahtarı alıyoruz. Sandıkların arkasına bakıyoruz ve buradaki Meksikalı Titipoco`yla konuşmaya çalışıp anahtarı ona veriyoruz. Zavallıcık tüydükten sonra asansörün düğmesine basıp yukarıya çıkıyoruz. Burada kapının kapanmasını önlememiz gerekiyor. Çünkü muhtamel başka bir angut aşağıdan yukarıya çıkmayı deneyebilir. Bu yüzden hemen sandığı itin. Sağdaki düğmeye basın. Işık yanınca soldaki duvarın önünde bazı izler görüyoruz. Ve bu izleri inceleyince aslında duvarda gizli bir kapı olduğunu anlamak bizim için zor olmuyor. Kapıyı açıp içeri girince bizim yavruyu görüyoruz. Önce önemli bir uzvu eksik bizim Bereket Tanrısı`na benzeyen heykeli alalım. Nico`nun ellerini çözün. Karı milleti değil mi, hemen Oubier hakkında dedikoduya başlıyor. Konuştuktan sonra yerdeki bantı alın. Dışarı çıkıp Nico ile konuşun. Bizi aşağıda bekledikleri için asansörü kullanamıyoruz; soldaki kapı ise açılmıyor... Bir şekilde buradan çıkmamız gerekiyor ve elbet bir yolunu bulacağız. Öncelikle elimizdeki bantı kullanarak asansörün kapısındaki sensorü halledip bu teknoloji harikasına fake`i atalım. Daha sonra sandığı itin. Heykelin yanındaki sandıklardan üsttekini (zati alttakini alamıyoruz) alarak ittiğimiz sandığın üstüne koyun ve diğerini iterek kaldıracı kaldırın (Bu ne demek şimdi). Nico`yla konuşun ve ipin bir ucunu heykele, diğer ucunu ise kancaya bağlayın. İtmeye çalışınca başaramıyoruz ve Nico`yla konuşup onu takım çalışmasına ikna ediyoruz. (Nasıl yani???) Kapı kırılınca dışarı çıkın ve kelepçeleri kullanarak aşağı kayın. O da ne cuppp!!! Varan 3! Eveet, artık Queremonte`deyiz. Sağa gidip müzisyenlerle konuşun. Arkadaşlarının hapse atıldığını öğreniyoruz. Haydaaa, şimdi de onu mu kurtaracaz; Cüneyt abi haltetmiş, asıl Dünyayı Kurtaran Adam biziz be. Önce heykeli göstermeden aşağıdaki balık tutan adamla, daha sonra ise Pearl'le konuşun. (Heykeli yerli halktan kime göstersek tırsıp bi da bizimle

Kahramanız George, manitası Niko ile beraber kendilerine bir ev tutmaya karar verirler. Çoook uzun aramalar sonucunda sonunda şehir dışında dublex bir ev bulmayı başarırlar. Niko her ne kadar panjurların pembe olmamasından şikayet etsede, George panjurları pembeye boyuyacağına dair onu kandırır. Genç çiftimiz büyük bir heyecanla evin kapısında doğru ilerlerler.

Kapıyı çalarlar ve beklerler. Bir süre sonra koca kapıyı onlara izbandut gibi bir herif açar. Adam isminin Hamza olduğunu evde musluk tamircisi olarak çalıştığını kaba bir dille kahramanlarımıza anlatır. Ayrıca George'a yan yan bakıp yumurta gibi çocuk diye aklından geçirmektedir. Adamın ağzı gibi niyeti de kötüdür.

George bu işe bozulur topoş yerine konmak hiç hoşuna gitmemiştir çünkü. Çok sinirlenir ama belli etmez çünkü kendisinden 5 misli büyük olan bu adamdan dayak yerse Niko'nun yanında karizmasının sıfıra ineceğini çok iyi bilmektedir. Bozuntuya vermeden ev sahibi ile görüşmek istediğini adama bildirir. Adam onlara kendisini takip etmelerini söyler ve hep beraber içeri girerler. Bu arada George da arkayı kollamayı ihmal etmez. Çünkü devir ve bu adamın düşünceleri kötüdür.

muhabbete girmiyor. Yok efendim kötülük getirirmiş, yok kan demekmiş. Bence bu oyunda ana karakter olarak Saadettin Teksoy oynamalıymış.) Nico'yla yeniden konuşun ve yukarıdaki maden şirketine girin. İçeride bilgisayar başında birçok tip tıklayıp duruyor. (Acep BS2'mi oynuyorlar, eğer öyleyse ekleyeyim ben şu anda giyiniğim :)) Kızıl hatunu da ihmal etmeden (vay anasını sayın seyirciler!) hepsiyle konuşun. Dışarı çıkıp sağa gidin ve madendeki sabotajda (bu arada bunu da öğrenmiş bulunuyoruz) bacaklarını kaybeden adamla konuşun. Oradaki kamyonetin içindeki adam bizim Pearl'ın kocası Duane. Önce Duane'le sonra Pearl'le konuşun. Karakoldan içeriye girin, duvardaki resmi inceleyin ve rütbelerini yanlış göğsüne takmış general (salak) ve yardımcısıyla konuşun. Dışarıya çıkıp önce Pearl, Duane, Oubier, Nico sonra ise iskelenin yanındaki guardla konuşun. Burada öyle abartmışlar ki kömürü keçiye verip onunla bile konuşabilirsiniz (ciddiyim ama kimseye söylemeyin keçi öyle istiyo...). Herkesle konuşmuşken bürodaki kızıl hatunu da ihmal etmemek gerekir. Dışarı çıkıyoruz ve kamyonetin yanına giderek hapisteki çalgıcı için yardım istiyoruz. Duane ise bize kamyonetin patlayıcı dolu olduğunu ve patlatmak için bir detanatöre ihtiyacı olduğunu söylüyor. Bu detanatör ise güya Pearl'in bilgisi dahilindeymiş. Pearl ise gene kocasının ajanlık zırvalığına başladığını söylüyor. Eee, nerden bulacak şimdi detanatötü? Maden bürosuna gidip kızıldan patlayıcıları ateşleyici bir detanatörü olup olmadığını sorduğumuzda, tabii ki olduğunu ama bize vermeyeceğini söylüyor (Akşam gösteririm ben sana. Veriyo musun vermiyo musun, heh he he!)Bu sırada bu yavru da generalden kuşkulanıyor. Dışarı çıkıyoruz ve Nico'ya generali ayartmasını söylüyoruz (canım ne de olsa bilmem kaç milyar insanın hayatı söz konusu). Aaa, kabul ediyor ve beraber karakola gidiyoruz (vay adi karı, bizim boynuzlar göğe eriyor). Generalle konuşuyoruz ve herif hoplaya zıplaya Nico'yla reportaj yapmak için onu evine davet ediyor (artık ülke mevzuatlarının bayağı bir derinine inerler herhalde. Adi karı). Bu arada karakoldaki diğer dangalağa da Pearl'i ayarlayarak ortamda yalnız kalıyoruz. Artık haritayı rahatça inceleyip, arka tarafa giderek buradaki çalgıcı mahkumla konuşabiliriz. Ofisteki kızılla konuşup haritadan bahsedelim ve yavruyu generalin adiliği hakkında ikna edelim. Dolaptan detanatörü alıp bunu Duane'e verelim. Şimdi hapishaneden içeri girin ve çalgıcıyla konuşun. Bu esnada görüntü değişiyor ve yayınımız generalin evine bağlanıyor. Bütün cisimleri inceledikten sonra generalle konuşmaya başlayın (bu arada erkek videoyu açıp ülke mevzuatları hakkında bir filmi oynatmaya başlamıştır bile. Sıkı reportaj olacak galiba :))). Görüntü gene değişiyor. Şimdi hapishanedeyiz. Miquel ile konuşup ipi alın ve bir ucunu demirlere diğer ucunu ise pencereden Duane'e verin. Evet artık özgürüz. Aynı anda generalin evinde büyük hanım ufak bir baskın yapıyor ve bizim süt kuzusunun emelleri suya düşüyor. Çıkan gürültüyü duyduktan sonraysa Nico onların şaşkınlığından istifade edip oradan sıvışıyor. beraberce tüyüyoruz.

ADA :

Önce yıkama makinasının üzerinden sarmaşığı alıyoruz ve sola giderek elimizdeki notu çalıların arasına sıkıştırıyoruz. Sonra bir uzvu eksik bizim bereket tanrısına benzeyen Tazcabilmemne heykelini değirmenin kenarına sürtüp kıvılcım yaratıyoruz ve çalıyı ateşe veriyoruz. Çıkan duman, pompa sayesinde evi basınca evden bir rahip çıkıyor ve yılan tarafından sokulan bir bağyanın evde hasta olarak yattığını söylüyor. (Acep Nico'mu? Biraz acı çekip bizi boynuzlamanın ne demek olduğunu anlasın adi karı). Rahiple konuşup ütülemek için yakasını alıyoruz. Sola giderek sarmaşığı prese bağlıyoruz ve yakayı presin üzerine koyuyoruz. Ağacın altındaki haç benzeri tabela yardımıyla presi döndürüyoruz ve artık ütülenmiş bir yakamız var. Rahiple konuşuyoruz ve Nico'yu iyileştirebilecek muhtemel bir kökü bulabilmemiz için ormandaki bir kabilenin yolunu öğreniyoruz. Ormandaki guardla konuşup bisküviyi veriyoruz. O bunu büyücüye götürüyor. Daha sonra guard geri dönünce boş bisküvi paketinin içine kutsal taşı koyuyoruz ve gene guarda veriyoruz. Guard geri dönüp büyücünün bizimle konuşmak istediğini söylüyor. Büyücü bize Tezcatlipoca'nın hikayesini anlatıyor. Ondan panzehir olan kökü aldıktan sonra geri dönüyoruz. Presin altına koniyi, üstüne kökü koyduktan sonra presi çalıştırıp koniye akan sıvıyı yukarıya çıkıp Nico'ya veriyoruz. Hem Nico hem de rahiple konuştuktan sonra taşları bulmak için Nico'yla ayrılıyoruz ve biz Karaibler'e uçuyoruz. Nico ise İngiltere'ye gidiyor.

KARAIBLER:

Planları inceleyen adamla konuşun ve planları siz de inceleyin. Sağdaki iskeleye gidip balık tutan çocuk Rio'yla konuştuktan sonra merdivenlerden yukarı çıkın. Arkadaki kadınlarla konuşup kediyi inceleyin. Tekrar aşağıya inip, dürbüne bakıp, önce Bronson sonra Rio'yla konuşun. Yukarı çıkıp kapıyı açmaya çalışın ve yine kadınlarla konuşun. Aşağıda Rio'yla konuşup ona kurdu verin. Sonra Rio denizden bisiklet çıkarana kadar onunla konuşmayı deneyin. Bisiklet tutunca üzerinden iç lastiği alın ve bu sefer Rio balık tutuncaya kadar konuşmayı deneyin. Balığı alıp doğru kedinin yanına. Merdivenden yukarıya çıkıp iç lastiği bayrak direğine bağlayın. Aşağı inip balığı iç lastiğin ucuna bağlayın ve kedinin ilgi alanı değişince topu alın. Tekrar yukarıya çıkarak iç lastiği alın ve arka taraftaki ağaca bağlayın. Topu kullanıp iyi bir atış yapınca işaret merceği yere düşüyor. Bronson onu yerleştirmek için yukarıya çıkıyor ve biz onun altından merdiveni çekerek Bronson'u yukarıda bırakıyoruz. Bronson'la konuştuktan sonra aşağıdan planları ve dürbünü alarak geri geliyoruz ve bu planları kadınlara veriyoruz. (Bu arada adamımız aşağıda o koca dürbünü neresine soktu hala anlayamadım!)

BRITISH MUSEUM:

En soldaki kabindeki zımbırtıyı inceledikten sonra görevliyle konuşun. Oubier gelince bir takım açıklamalar yapıyor. Bu sırada telefon çalınca Oubier tüyüyor. En sağdaki kabinin içerisinde duran taş çalınmış! Bu kabinin üzerinden anahtarı alın ve sol üst kabinin kilidini açın. Bıçağı aldıktan sonra tekrar bu kabinden anahtarı alalım. Görevliyle konuşun ve ona anahtarı verin. Telefon etmeye gidince sağdaki perdeyi açın. Perdenin arkasından çıkan kabinin kilidini bıçakla halledince ekran yine adamımız George'un bulunduğu yere dönüyor.

KORSAN MÜZESİ:

Arka taraftaki haritayı alıp masanın üzerine koyun. Masanın üzerinden tüyü alın ve

Bu esnada evin bodrum katında Hudu'lar dini bir tören yapmaktadır. Hudu'ların başkanı tanrıların bir kurban istediklerini ama kurbanın cinsiyeti konusunda bir karara varamadıklarını söyler. Baş Hudu sihirli küresine bakarak evde bir topoş olduğunu anlar. Aranan kurban bulunmuştur tanrılar bu işe sevinidirk olacaklardır. Şimdi tek sorun kurbanı yakalamaktır.

Bu sırada kahramanlarımız bir salona geçerler ve ev sahibini beklemeye başlarlar ama George'un korktuğu başına gelmiştir. Hamza ona arkadan saldırarak bayıltır. Kötü emellerini George üzerinde başarı ile uygular. George kendine geldiğinde her ne kadar bu gerçeği kabul edemese de o artık kurbanlık bir topoşdur!

Uzun ve acı verici saatlerden sonra Tanrıların George ile işi biter. George bu olaydan sonra ismini Ceyda olarak değiştirir. Hamza'nın yap işlet devret modeline kurban giden Ceyda artık bar, cafe dolaşarak kendisine müşteri aramaktadır. Kötü kaderine ağlayan eski adıyla George yeni adıyla Ceyda'yı resimde bir müşteri ile pazarlık yaparken görüyorsunuz. Ceyda hayatta istediği pempe panjurlara kavuşamamıştır belki ama onun nüfus cüzdanı artık pembedır.

arkadaki sandığı açın. Sürpriiiiz. Sandıktan bir velet çıkıyor. Velet (Emily) ile konuştuktan sonra sağ duvardaki resmi inceleyin. İlginç!! Resimdeki haçla Emily'nin boynundaki haç arasında büyük benzerlikler var. Emily'den haç'ı istiyoruz ancak velet haç karşılığında bir deniz kabuğu istiyor. Dışarıya çıkıp tüyü kediye pençelettirelim. Yerdeki parçaları alalım ve Rio'ya verelim (Evladım tüyün parçalarını veriyoruz. Ne kadar fesatsın. Abi adama bak ya...). Rio'dan denizkabuğunu alıp bunu Emily'e veriyoruz. Kızdan aldığımız haçı masanın üzerindeki deliğe sokuyoruz ve arka taraftaki feneri olarak bunu da mürekkepli kısmın üzerine koyuyoruz. Ahhaaa! Bizim korsan çok zekiymiş. Aşağıya inip Rio'yla konuşun ve botla Zombie Adası'na doğru yolculuğa başlayın (Bu arada tabii ki Varan 4 oluyor). Adada Rio'yla konuşun, botu inceleyin ve tekrer Rio'yla konuşun. Arkadaki taşları inceleyince Buraya kolay kolay tırmanamayacağımızı anlıyoruz. Rio'dan balık ağını isteyin ve ağ yardımıyla yukarıya çıkın. Ekran yine Nico'ya dönüyor. Bence böyle yapmaları işi daha heyacanlı yapmış.

METRO:

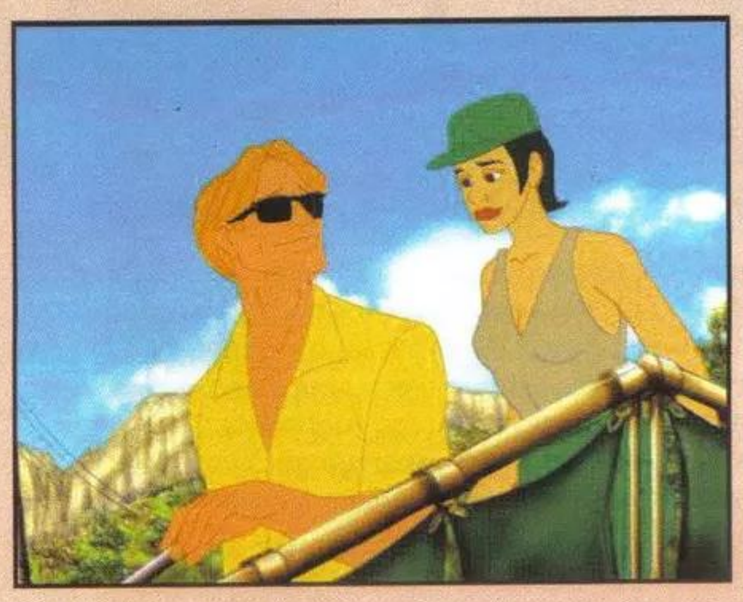
Amacımız buradan çıkmak ve tek şansımız metroya binmek. Ama kahretsin ki ışık hep yeşil yandığı için alet durmadan basıp gidiyor. Sağ tuşla çantamızı inceleyelim. İçinde bir saç tokası buluyoruz. Soldaki mavi makinanın para deliğini tokayla kurcalayınca iade deliğine para düşüyor. Bu parayı kullanarak terazide tartılalım. (Üf be Nico, hiçte o kadar kilolu göstermiyordun. Neyse George seni zayıflatır). Bıçak ile duvardaki kapağı gevşetin ve kartı oradaki aralığa sokun. Düğmeye basın. Artık ışık kırmızı oldu ve metroya binebiliriz.

ZOMBIE ADASI:

Yukarıdaki yoldan gidip bataklıktan kamışı alın. Sağ yukarıya gidin. Kamışı taşların altındaki deliğe sokun. Ucu ısırılınca en başa dönüp bu sefer sağdaki yoldan gidin. Dartı kamışla kullanıp domuzu kaçırın. Şimdi sağa gidin. O da neee! Bizim bereket tanrısının eksik uzvunu bulduk. Şimdi ağı, sütunun üzerindeki sarmaşıkları ve işaret merceğini birbirine bağlayıp sütunun üzerine atalım. Şimdi izleyeceğiniz yolu yazıyorum : Yukarı (bataklık) - Sağ yukarı (kamışı ısırttığımız yer) - sol orta - sol - sağ orta - sağ orta - sağ orta ve artık tepedeyiz. Yerdeki oymayı inceleyin. Dürbünü oradaki deliklerin üzerine koyun ve bakın. Sağa tıklayarak gördüğümüz bütün mağara ve deliklerin üzerine tıklayın. Bayağı sağda otların arasında işaret merceğinin pırıltısını da görebiliriz. Elimizdeki ay tutulmasıyla ilgili kağıdı Marker 'ın üzerindeki yuvarlak kayaya tıklayın ve dürbün görüntüsünden çıkarak tepenin sağından aşağıya inin (Zati eğer doğru kayaya tıkladıysanız, artık mağara ve tepeleri inceleyemiyorsunuz). Görüntü değişiyor.

GEMİ:

Guard uzaklaşınca sandığın arkasına girin ve merdivenden yukarıya tırmanın. Bu sırada guard gene geçiyor. Gidince hemen aşağı inip soldaki kapıyı açın ve hemen tekrar yukarıya çıkın. Guard kapıyı açık görüp içeriye



girince aşağı inip arkasından kapıyı kapayın ve vakit kaybetmeden süpürgeyi alıp kapıyı sıkıştırın. Sağ pencereden bakıp Oubier'in acı sonunu seyredin. İçeride Oubier'i inceleyin ve taşı alın. Kavga sırasında adama bıçağı saplayın ve tüyün.

FİLM SETİ:

O da ne, ayvayı yedik. Bir korsan çatışmasının ortasına düşüyoruz. Bu sırada 'K E S' sesini duyuyoruz. Meğer film çekiyorlarmış. Normal olarak spor kıyafetli birinin korsanların arasında pek bir işi olamaz ('Malkoçoğlu kolunda Casio saat Bizanslılara saldırıyordu' gibi yani...). Buradaki herkesle konuştuktan sonra masanın üzerinden keki, şurubu ve bun'ı alın. Keki şuruba bulayıp Bert'e verin. Diğer elemanlarla konuşun. Çalılıkları inceleyin ve arka arkaya, masanın üzerinden alacağınız bun'ları çalılığa fırlatın. Arılar azacak ve bizim dublör bozuntusu Bert'e dalacaklar. Sayemizde filmin bu kısmı hallediliyor ve devamını çekmek için sahile gidiyoruz. Hawks'la konuşun, yerdeki el kamerasını inceleyin ve yine Hawks'la konuşun. Evveeeet, bir yıldız doğuyor. Tepedeki mağaraya giriyoruz ve burada 2. taşı buluyoruz. Görüntü değişiyor.

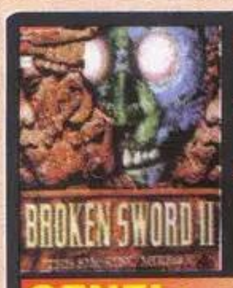
PİRAMİDİN DIŞI:

Kabilenin ordayız, ama sanki birileri ateşini söndürememiş (Söndür ateşini). Eski dost Titipoco'yla karşılaşıyoruz. Etrafı incelersek yerdeki MAYAN STONE gözümüzden kaçmıyor. Ama biraz sıcak. Yukarıdaki fıçıyı itmeye çalışın, başaramayınca Titipoco'yla konuşun ve yardım alın. Taş soğuyunca alın ve sola gidin. Bir piramidin yanındayız ve George'u kurban etmek için götürüyorlar. Jeneratörden silindiri alın. Bıçakla benzin borusunu kesip silindiri benzinle doldurun. Şimdi aldığımız bu benzini sağdaki makinaya dolduruyoruz. Asansörün demirlerini inceleyin. İpi alıp Titipoco'ya verin. Titipoco'ya ipi verin.Titipoco ipi yukarıya bağladıktan sonra siz uçlarını makinaya bağlıyorsunuz. Titipoco'yla konuşun. Asansörün üzerine gidin ve gene Titipoco'yla konuşun. Yukarıya çıkınca mermileri alın ve aynen aşağıya inin. Meşaleyi alın ve Titipoco'dan ateş rica edin. Meşale yanınca borudan akan benzini tutuşturuyoruz ve mermileri ateşe atıyoruz. Tabii öce hüpletip sonra gümlettiğimiz için çete bozuntusu herifler tırsıyor ve çil yavrusu gibin dağılıyorlar. Yukarı çıkınca generale tıklayın. İçeriye girin.

PİRAMİDİN İÇİ:

Duvardaki iki kolu da çekmeyi deneyin. Sonra George'dan yardım isteyin ve bir güzel aşağıya düşün (Biz arandık abi...). Aha bir bulmaca, ama çok kolay. Yapmanız gereken en sağda bulunan 4'lü panodaki tabletleri, orta panodaki tabletleri iterek, itmek (bi daa okuyun). Dikkat ederseniz 4'lü panodaki şekiller, büyük panodaki şekillerin üst üste çizilmesiyle yapılmış. Ne yapcez? O 2 şekli bulacak ve ikisine basacağız. İkisi basılı iken artık 4'lü panodaki tablete basabiliriz. Diyceksiniz ki büyük panodaki şekillerden hiç birine basamıyorum. A be evladım, peki o en soldaki eşşek kadar 2 yuvarlak ne oluyor? Hiç mi adventure oynamadın be güzelim? Büyük panodaki bir taşın üzerinde patates ve bezelyeye benzeyen şekiller mi var; sen de gidip o yuvarlakları çevirerek bezelye ve patatesi yan yana getireceksin. Neee, artık tableti itebiliyor musun? Afferim yavrum, öğrendin, artık Engin Abla'na gidip daha başka şeyler de öğrenebilirsin :))) . Neyse, 4'lü panodaki bütün şekilleri itince kurukelleli kapı açılıyor ve içeriye giriyoruz. Şimcik sıra George'da. Meşaleyi alıp Titipoco'ya 200.000 TL.'lik çakmağıyla yaktırıyoruz ve duvardaki kolu çekiyoruz. Tam Titipoco'ya gülecekken biz de aşağıya uçuyoruz (Gülme komşuna gelir başına). Bak ne kadar yararlı bir dergi! Görev bilinciyle okurlarına öğüt bilem veriyor. Sen ne yapıyorsun? Gidip arkadaşlarına 'Siz hala babanızın dergisini mi okuyorsunuz? Gidip bir GAMESHOW alsanıza, GAMESHOW nekst cenereyşının dergisi' desene, a benim güzelim. Di mi yaw? Şimcik yeni bir odadayız. Meşaleyi alın ve sağ duvardaki meşaleyi ateşleyin. Duvardaki kolu çekip kapıyı kapatın. Soldaki odaya girin. Önce sağdaki, sonra soldaki kolları indirin. Abi kıla bak yaaa, önce sol sonra sağ yapıyor. Evladım çözüme uysana. Dışarı çıkın. Koridorda sağdaki kola dokunmadan sadece soldaki kolu indirin ve içeriye girin. Ahhaaa, bir gizli geçit. İçeri girip soldaki duvarı inceleyin ve arkadaki kolu indirin. Aşağıya inin ve arkanıza yaslanın. Niye mi? Evladım oyun bitti, bak sen hala uyuyorsun. Alooo, sana diyorum...Broken Sword 2'yi almayan tipler için 'Salakos Serkonos' diyolar ona göre. Ben oyunun ikincisini daha çok beğendim, bence ilkine beş basar. Hele Queremonte'deki müzikler çok hoş. Bu arada oyunu beraber oynayıp bitirdiğim Erol'a, Atlantis'i 4 saatte bitirmeme rağmen beni telefonla 'canım sıkılıyo' diye sürekli rahatsız eden bacağı kırık Can'a teşekkürler. BTY was here.

☒Hasan Cem 'ein witziger DJ' Karslı



FİRMA: REVULOUTION
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 75, 8 MB RAM, 1 CD 24 MB HARDISK
GENEL: %95

BOĞAZİÇİ COMPUTER ®

HALKCI SOK.
BAKIRKÖY PASAJI
31/16
BAKIRKÖY/IST

OYUNDA DOĞRU ADRES!!

CD OYUNLAR 3.5 $ DAN BAŞLAYAN FİYATLARLA

...HYUNDAI PC

166MMX-200MMX-233MMX LER

999$+KDV 1.099 $+KDV FİYAT SORUNUZ

14"DİGİTAL MON.ASUS BOARD ,16MB EDO RAM,2.6HD.,2MB ATI G.KARTI,24x CD-ROM,16 BİT SES KARTI,ORJ WİN 95.MONİTÖR 3 YIL,PC 2 YIL GERÇEK GARANTİ.

16 BİT OPTİ SES KARTI 20 $+KDV

5721624 5438957

FAX

Command And Conquer türü oyunların Doom gibin oyunlar gibi hızla türediği günümüzde C&C ün "Mad Max" versiyonu olarak nitelendirebileceğimiz bir oyun KKND. Xtreme de ise yapımcılar Covert Operations'ı clonelamışlar utanmadan. 20 yeni ve daha zor bölüm eklenmiş, eski oyunla birlikte aynı CD ye konulmuş ve Kaos (skirmish) mode, yeni multiplayer haritalar, Windows 95 ortamı, 6 kişiye kadar yükselen network player özelliği gibi bir sürü tanıdık özellikle süslenerek piyasaya sürülmüş. Oyunun senaryosu da, bi o kadar geyik: Efendim 2000 li küsurlu yıllarda bi nükleer savaş oluyor insanlar ikiye bölünüyor. Yarısı kek gibi dışarda kalıyor mutate ediyo tekrar ilk çağa, barbarlığa dönüyor, kimisiyse daha bi zeki çıkıyor yeraltında sığınıyo yıllarca böcük felan yiyerek yaşıyor. Sonada rahat bi taraflarına batıyor, çıkıyolar ölü dünyaya petrol aramaya. Yukardaki kardeşlerde "hop babam sen kimsinde, çıkıyon yerin bilmem kaç kat altından da benim malımı sahipleniyon" diyor ve savaş başlıyor. Kısacası oyunda iki ırk var: **Evolved** (mutantlar) ve **Survivors** (yeraltından gelen açgözlüler). Oyuna yeni unitler falan eklenmemiş, herşey aynı. Yine bilimum binalar kuruluyor, researchler yapılıyor, petrol çıkarılıyor, askerler üretiliyor.

Oyun hakkında bu kadar ön bilgi verdikten sonra buildingleri, unitleri ve bazı görevleri tanıtalım, taktikler verelim ve yazımı noktalayalım...

Buildings:

Clanhall(E) / Outpost(S): Piyade ve savunma kulelerini (researchlerden sonra) ürettiğiniz önemli binalarınızdan biri. Burdan alev makinalılar, sabotajcılar, swatlar, teknisyenler ve daha neler neler çıkıyor...

Power Station(S/E): Kuşkusuz sizin hayat damarınız tankerleriniz petrolü buraya getirip her nasıl yapıyorlarsa credit'e çeviriyolar. Kesinlikle ilk yapılacak binanız.

Machine Shop(S) / Blacksmith + Beast Enclosure(E): Survivorlar bütün ağır ve hafif araçları burda üretiyolar. Ammavelakin Evolved garip böcük ve hayvanlarıda blacksmith'te üretemezler herhalde. Bu yüzden iki binaları var. Blacksmith motosiklet ve tanker gibi mekanik araçları yapıyor, Beast Enclosure'daysa akrepler, yengeçler, mamutlar ve daha bi sürü yaratık terbiye ediliyo sırtlarına silahları yükleniyo ve satışa sunuluyor. Aslına bakarsanız Evolved'lar için bir yerine iki bina yapmak avantaj mı dezavantaj mı demek tartışma konusu ama sizi temin ederim ben henüz zararını görmedim.

Alchemy Hall(E) / Tech Center(S): Researchlerinizi yaptığınız yerler. Oyun boyunca sadece bir tane yapılabiliyor ama buna rağmen ucuz ve dayanıksız binalar fakat içlerinde yılların deneyimi ve ilimi yatıyor (eheheh).

Managerie(E) / Repair Bay(S): Malum. Hasar almış araçlarınızı tamir ettiğiniz yer. Upgrade edilince daha hızlı tamir ediyor. Ben unitlerimi ölüme yolladığım için pek kullanmam. Ölmek var dönmek yok!!! (bigün askerler anliycaklar başlarına geleni isyan etçekler ama ne zaman...)

Units:

Riflemen(S) / Berserker(E): Halktan toplanıp ellerine tüfek verilen ve çabuk ölen ucuz adi unitler. Klasik enayiler pek bi işe yaramazlar ama diğer türlerden askerlerle birleştiklerinde bayağı iş görürler.

SWAT(S) / Shotgunner(E): Siyahlar içinde giyinmiş cop taşıyan adamlar. İşleri güçleri bağırıp çağırmak, yakaladıklarını merkeze götürmek. Okul çıkışı bunlara karşı dikkatli olmak lazım noolur noolmaz bide karambolde dayak yemiyelim...

Technician(S) / Mekanik (E): Kafalarında sarı kasklarla etrafta dolaşan inşaat ameleleri. Oyunda repair özelliği bulunmadığı için bu adamlar binalara yollanıp köpekler gibi çalıştırılıyolar. Tanesi 150 kredit ama en azından tamirat için para istemiyolar mazaallah grevde yapmıyolar. Tam aranılan tipten adamlar. Türkiye de bunlardan yüz tane olsa ülke kurtulur beeaa.

Flamer(S) / Pyromaniac(E): Köyleri basıp etrafı yakıp yıkan militanlarla bi ilişkileri olduğu düşünülüyor. Ellerinde alev makineleriyle sağda solda dolaşıp insanlardan kebap yapıyolar. Tek sorunları kendi kendilerine düşünememeleri. Orda arkaları dönük çay kahve içerken arkadan kek gibi avlanıyolar.

Saboteur(S) / Vandal(E): Beleşçi bunlar hemde ne beleşçi. Düşman binasını yapıyor bu adamlar binaya giriyolar binayı yıkıyolar. İşin güzel tarafı ise yıktıkları binanın değeri kadar para sizin cebinize iniyo. Karlı bi iş.

Zapper(S) / Rioter(E): Speed filminden de tanıdığımız hasta bombacılar. Boş zamanlarında el bombalarıyla oynuyolar ve işlerinde bayağı iyiler. Attıkları tek bir el bombası beş altı piyadeyi sömürüyor. Kalabalık gruplarda kullanıldıklarında durdurulamazlar ama atış hızları yavaş.

RPG Launcher(S) / Bazooka(E): Sırtlarında bazukalarla dolaşan manyaklar ama çok işe yarıyolar. Binalar ve araçların baş düşmanlarılar ama ne yazık ki atış hızları çok yavaş ve piyadelere karşı savunmasızlar.

Sniper(S) / Crazy Harry(E): Sniperlar kesinlikle favori piyadelerim. Uzun menzil, ağır tahrip gücü, fazlacana harita açma, kendilerini heal etme başlıca özellikleri. Hızlı da koşturuyolar. Tam aranılan adamlar on tanesini yollasak dünyayı fetheder canım Türkiyem.

Derrick(S/E): Yürüyen petrol kuyuları. Oil olan yerlere gönderiyosunuz ve iki saniye içinde açılıp saçılıp kuyu oluyolar.

Tanker(S/E): Petrol Tankerleri. Onlara iyi bakın ve iyi koruyun.

Dirt Bike(S) / Bike & Sidecar(E): Hızlı giden ama silahları anca kendilerini korumaya yeten motosikletliler. Etrafı keşfetmek için ideal uniteler.

4x4 Pickup(S) / Dire Wolf(E): Survivorların hızlı giden ve makinalı tüfekle silahlandırılmış kamyonetleri başlangıç için çok iyi. Evolved'lardaysa kurtların sırtında pompalıyla sağa sola ateş eden manyaklar.

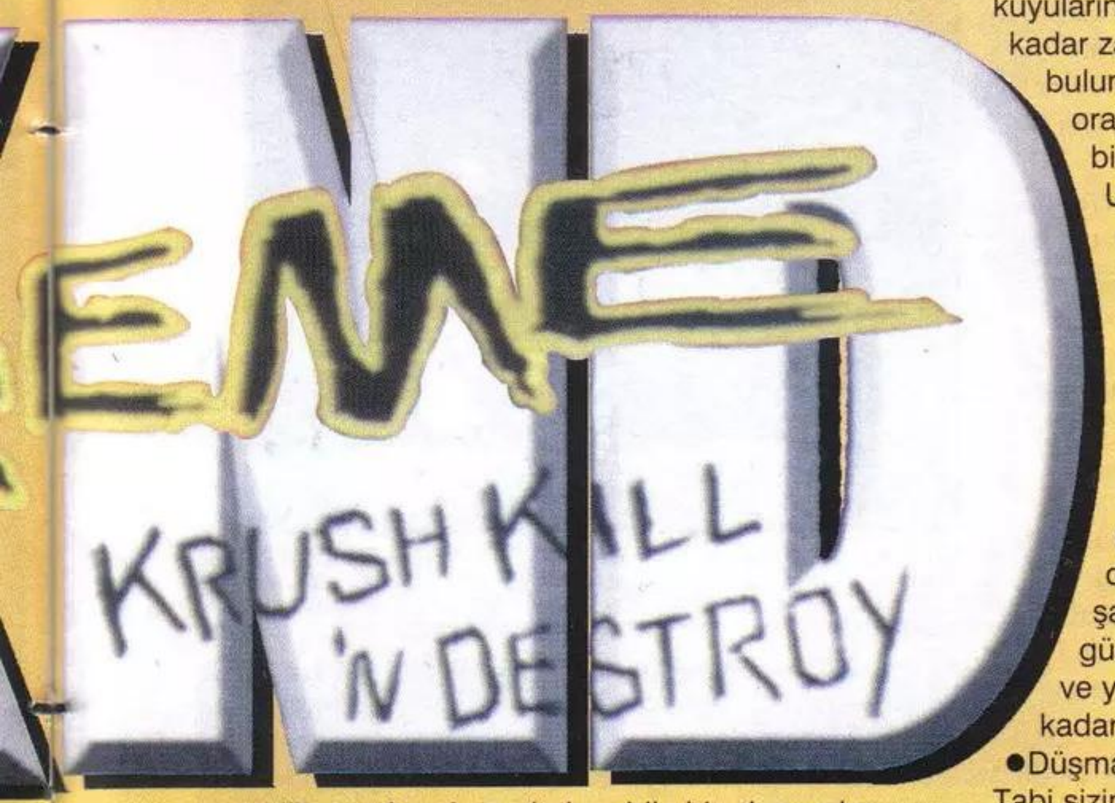
All Terrain Vehicle(S) / Monster Truck(E): Bir çeşit big footlar. Hızlılar ve çok hızlı ateş ediyolar.

ATV Flamethrower(S) / Giant Scorpion(E): Survivorların alev araçları yavaş ama piyade kızartmak için ideal. Akreplerin asitli tükürükleride piyadeler için iyi ama daha hızlı tükürdükleri için daha avantajlılar.

Anaconda Tank(S) / War Mastodon(E): Atış hızları yavaş ama etkili. Ayrıca piyade ezmek içinde idealler.

Barrage Craft(S) / Missile Crab(E): Atışları hızlı ve bi atışta 6 füze birden atıyolar. İyide zarar verirler fakat biraz yavaş hareket ediyolar. Yengeçlerse tipten kaybediyolar.

Autocannon Tank(S) / Giant Beetle(E): İşte oyundaki favori silahım !!! Autocannonlar



etkililer ve hareket ederken bile hiç durmadan ateş ediyolar. Sniperlarla birlikte kullanmanızı tavsiye ederim. Tabiki bütün bu güzellikler bedava değil yani bu tanklar hiçte ucuz değil (1200 credit). Ona göre iyi bakın. Dev böcükse yeşil bi köpük tükürüyo ve bayağı etkili.

Savunma Kuleleri:

Guard Tower(S) / Machinegun Nest(E): Standart makinalı tüfekli düşük menzilli piyadeye karşı etkili savunma kulesi.

Missile Battery(S) / Grapeshot Cannon(E): Uzun menzilli füze atan kuleler. Missile Batteriler bi seferde 3 füze atıyo ve daha sona tekrar doldurmak için kendi yuvasına saklanıyo. Grapeshot cannon sa isminden belli olduğu gibi çok parçacıklı üzüm taneleri gibi bombalar atıyo.

Cannon Tower(S) / Rotary Cannon(E): Cannon towerlar dayanıklı ve vurdular mı oturtuyolar ama rotary cannonlar daha hızlı ateş ediyolar ve atış yüzdeleri daha fazla gibin.

Gördüğünüz gibi oyun unitler bakımından bayağı zengin ama Xtreme de yeni unitler olmamasıda bir rezalet. Adamın parası bitmiş eskisini süslemiş püslemiş yeni bişi gibi satmış. Neyse şimdi oyun için bazı taktikler :

●Oil ne kadar çabuk gelirse o kadar iyi olur. Petrol kuyularınızla power stationlarınız arasında en az iki tanker çalıştırın. Daha uzun mesafelerde olan kuyular için daha fazla tanker çalıştırabilirsiniz ama o zaman power stationda izdiham ve trafik sıkışıklığı oluyor. Bu yüzden birden fazla power station yapmakta fayda var.

●Farklı gruplardan unitleri birleştirerek saldırı timleri oluşturun. Bu her unitin ateş etme süresi farklı olucağı için iyi olucaktır. Küçük ve hafif saldırı timleriyle düşmana büyük zararlar verin ve büyük ve ağır bir orduyla düşmanı çökertin.

●En pahalı her zaman en iyisi değildir. Hep en pahalısından unitler yapmayın. Hem yavaş üretilirler hem de düşman ataklarına karşılık verme süreniz gecikir. Ayrıca aynı anda birden fazla unit veya bina yapmak paranızın dengesini altüst eder. Mesela aynı anda dört cannon tower yapıcağınıza ikişer ikişer yapmak çok daha hızlı ve yararlı olucaktır.

●Düşmanın oilini kesmek can damarından vurmak olucaktır. Sık sık düşmanın petrol kuyularına intihar timleri gönderin ve verebildiğiniz kadar zarar verin. Fakat düşmanın petrolünün bulunduğu bölgeyi ele geçirmedikçe düşman oraya yeni kuyu kurar bu yüzden o bölgeyi bir kere ele geçirdiğinizde sıkı koruyun. Unutmayalımki düşmanın oilini limitlemek onun yapacağı saldırılar arasındaki zamanıda açar ve size şanslar tanır.

●Bölümlere başladığınızda restart etmekten kaçınmayın. İlk denemelerinizi düşmanın nerede olduğunu ve üssünü keşfetmeye adayın. Kısacası haritayı kolaçan edin.

Birçok bölümde özel silahlar varve bunlarıdüşmandan önce ele geçirmeye dikkat edin. Eğer başaramazsanız şansınız çok azalır çünkü düşman siz güçlenmeden bu silahları size karşı kullanır ve yok eder. Bu yüzden özel silahları bulana kadar uğraşın gerekiyorsa restart edin.

●Düşmanın her bölümde zayıf bir noktası vardır. Tabi sizinde. Düşman sizin zayıf noktanızı bulmadan siz onunkini bulun ve defansını yıkın.

●Oiliniz bittiğinde savunma hattınızı yavaş yavaş ilerletin. Petrol kuyularınızın yanına iki savunma kulesi kurun ve bu kulelerin arasına unitlerinizi yığın.

Savunma kulelerinizin yanında bir iki teknisyen hazırda bulunsun ki hasar alan kuleleri çabucak tamir edebilin.

●Oyununuzu iyi durumdayken sık sık save edin. Böylece işinizi sağlama alırsınız.

Daha öncede belirttiğim gibi missionlardan istediğinizi seçip oynayabiliyorsunuz. Tek yapmanız ana menüden "new missions" ı seçip iki ırktan birinin görevlerinden birini seçmek. Her ırk için on yeni görev var. Gelelim bazıları için yorum ve taktiklere:

Survivor Missions:

Squish: Bölüme haritanın güney batısında yer alan üssümüzde başlıyoruz. Hızla tech centerları kurup researchlere başlayın. Bu arada daha hızlı para kazanmak için ikinci bir power station yapmayı da ihmal etmeyin. Üssün kuzeydoğusundaki girişine bol miktarda asker koyun. Düşman atakları ilk etaplarda ordan yoğun bir biçimde gelecek. Üssün doğusundaki yoldan kuzeye doğru epeyce ilerlersek bir süre sonra sadece bir guntower tarafından korunan petrol kuyusunu görücez. İşte size düşmanın can damarı, artık gerisi size kalmış.

Counter Attack: Harita Squish'tekiyle aynı ama bu düşmanda aynı yerden saldıracak demek olmuyor. Bu bölümde üssünüzün güneybatısına dikkat edin ama kuzey girişini de ihmal etmeyin. Bölümde seri olarak hızlıca asker üretir ve technology upgradelerinizi çok geç olmadan bitirirseniz başarıya ulaşırsınız.

Distress Signal: Çok kolay bir rescue mission ama harita çıkmaz yollar ve düşman tuzaklarıyla dolu bu yüzden bir kereliğine mahsus olmak üzere bölümdeki rotanızı adım adım açıklıycam. Fakat öncelikle öncelikle belirtmek isterimki bu bölümde harita açma ve hız bakımından motosikletlileriniz önemli. Benim uyguladığım taktik motorlularla ilerlerken düşmanın dikkatini çekip motorluları takip etmesini sağlamak ve sonra motorluları diğer birliklerin yanına geri çekip

düşmanı yok etmek. Rotamız: Başladığınız yerden kuzeye gidin, ilerdeki yol ayrımından sola sapın. Burdan kuzeydeki dar geçide doğru devam edin. Geçitten geçtikten sonra düşmanın Grapeshot cannonlarından birini görene dek batıya devam edin. Onu görünce güneye ve otluk yerden kurak topraklara çıkınca doğuya yol alın ve El-Presidente yi kurtarıp aynı rotadan onu güvenli bir şekilde üsse geri götürün.

Trickle-Feed: Bölüme üssü haritanın ortasında olan düşmanın doğusunda, batısında ve güneyinde kuvvetlerle başlıyoruz. Düşman üssünün hemen her girişi grapeshot cannonlarla donatılmış yani sıkı güvenlik altında. Belli zaman aralıklarıyla sık sık takviye kuvvetler geliyor ama bu onların sizin askerleriniz öldükçe devamlı gelecekleri anlamına gelmez. Bu yüzden elimizdekileri iyi ve akıllıca kullanmak lazım. Bölümde bazı kuvvetlerle düşman birliklerinin savunma kulelerinin dikkatini çekip diğer birliklerinizle düşman için kritik önem taşıyan bina ve birlikleri yok edin.

S.O.S.: İşte sıkı bölümlerden biri daha karşınızda. Bu bölümde üssünüzün minikliği Mission Briefing de abartıldığı kadar var. Üssünüz minicik düşmansa haritanın yarısından fazlasını kaplıyor ve ordularıyla sahip olduğu rotary cannonlar sizi yerle bir etmeye yeterde artar bile. Güneyden takviyeler gelene kadar bekleyin ve üssünüzü koruyup tech center yapıp kuzey tarafına bir oil kuyusu kurun. Takviyeler varınca düşmanın güney kuyusunu uçurun ve düşmanın sizin kuzeye kurduğunuz kuyunuzun biraz ilerdeki kuyusunu üssünüzden çıkaracağınız birliklerle yok edin. Bir süre sonra düşmanın petrolü bitecek ve oilsiz kalınca size varıyla yoğuyla saldırıp kuyunuzu ele geçirmeye çalışacaktır. Bu ataklara ha gayret dayanın ve düşman kasasındaki son kuruşta bitince taarruza geçin.

Bug Hunt: Elinizdeki unitleri kardeş üsden çıkarıp güneyden doğuya doğru ilerleyin ve yolu takip edin. Uzun yolculuklardan sonra kayıp üssünüze ulaşın. Hemen o üssü repair edin ve düşman kardeş üsle uğraşırken eksik bina ve upgradeleri yapın ve ordularınızı kurup düşmana sürprizler yapmaya başlayın.

The Infiltrator: Bence kuşkusuz oyunun en kolay görevi. Tek bir sniperınız var. Bu adamla etraftaki küçük devriyeleri temizleyin ve çok geç olmadan özel silahı (Sentinel Droid) bulun. Bu iki unitle bu görevi bitiremezseniz bir daha oyun falan oynamayın.

Jail Break: Bir başka rescue mission. Düşman üssüne ön girişten ziyade aşağıdaki korunmasız

Globalleşen dünyada 9. Dünya Medya ve Yayıncılık Harbi (Stratejik açıdan):

OUTPOST (Computer Gaming World'un ana binası): Her sayfaya 10 grafiker, 5 tane yazar, 2 topoş, 3 çaycı düşen gavur ama güzel dergi CGW'de işler gayet düzenli şekilde ilerlemektedir. Şimdiden gelecek üç ayın dergisi ve CD'leri hazır. Gavur yapıyor kardeşim.

CLAN HALL (Game-Show'un Dergicilik Üssü): Her grafikere (zaten bi tane var) 80 sayfa, her yazara 3 oyun, her çaycıya (çaycıyla kavgalıyız eheh) bir topoş düşen GameShow'da nedense birbirinden patlak iki editör var. Türk yapıyor kardeşim.

MACHINE SHOP (CGW'nin matbaası): Ultra süper hatta hercule matbaa makinaları ile donatılan yerde 100.000 derginin basılması 10 saat sürüyor. Üstelik makinaların ishal olma ihtimalleri de yok. Guttenberg yapıyor kardeşim.

BLACKSMITH (Game-Show'un matbası): Kutadgu Bilig yazıtları ve Tercuman-ı Ahval gazetelerinin basıldığı dönemden beri herhangi bir upgrade olayına girmemiş, süper mega hatta hercule eski makinalarda döne döne basılıyor zavallı GameShow. Şan Ofset yapıyor kardeşim.

REPAIR BAY (Amerikan Dağıtım Şirketi): Tüm dünya da milyonlarca dağıtım noktası bulunan, dergileri çıkmadan önce dağıtan, parasını da satmadan önce ödeyen Amerika'daki yüzlerce dağıtım şirketlerinden sadece biri. İşte Amerikan rüyası.

BEAST ENCLOSURE (Yay-Koy-Sat): Sadece daha fazla Desoto kamyonu bulunduğu için Tekel olan, Ve Tekel (ay rakı diyesim geliyor) olduğu için kanımızın %40'ı emen, dergi çiktuktan 1 hafta sonra, 1 ay sonra parayı ödeyen tek tercihimiz. Ne mutlu Türk'üm diyene...

girişten saldırın. Esir birliklerinizi kurtarın ve düşman üssünü yakıp yıkın.

Wagons Ho: Üç bir yanı dağlarla çevrili üssümüzün yeri güzel oil'i bol. Allah nazardan kazadan korusun derken upgradeleri yapın ki dualarınız tutmaya başlasın. Üssün doğu ve batısına kuleler dikin ve ordular yığın. Kuzeydeki düşmanı yerle bir edin (kulağa kolay geliyor değil mi? siz bide bana sorun).

Tag Team: Göreve ally'larımızın üssü içinde başlıyoruz. Ally'larımızın üssünün bir ucuna kendi üssünüzü kurun. Bu bölümde ally'lar bayağı akıllanmışlar. Bi oynayışımda kendi machine shop'umu dikmek için onlarınkini yıkarken iç savaş başladı ve birbirimizi yokettik (ben ettim siz etmeyin emi). Bu yüzden outpost u kurup upgradeleri yapın ve üç sabotör gönderip ally'ımızın kuyularından birini nazikçe tahrip edelim ve kendi kuyumuzu dikelim. Bu kadar adilikten sonra üssün girişlerini güçlendirip onlara bir nevi vefa borcumuzu ödeyelim. Yine hızlıca asker üretelim ve klasik upgradelerimizi tamamlayalım. Düşmanın üssünü bulduktan sonra önemli binalarına airstrike yaparsak sırtımızdan ve ally'ımızın sırtından ağır bir yük kalkar.

Evolved Missions:

Fresh Meat: Düşmanın kuzeyde ve güneyde iki üssü var. Motosikletlilerinizden birini hiç bekletmeden güneye gönderin ve güneydeki düşman üssünün en uç köşesindeki özel silahı (Gort The Robot) bulun. Bu silahla düşmanın güneydeki üssünü yerle bir edin fakat üssünüzdeki eksik binaları yapmayı ve upgadeleri ihmal etmeyin. Düşmanın güney üssü yok olunca kuzeydeki güçsüz üssü yok etmek hiç zor değil.

The Amoeba: Başladığımız yerden kuzey-batıya gidince düşman üssünü görürsünüz. Adamların üsleri sıkı korunuyor ve pek çok petrol kuyuları var ama hiç unitleri yok. Bu sizi fazla ümitlendirmesin çünkü o kadar çalışıp duran tanker bişeyler üretmiş olmalı. Kısacası düşmanın kasası ağzına kadar dolu ve bu paralarla güçlü bir ordu kurmak için bi an bile düşünmezler. Neyse, düşmanın en güneydeki kuyusunu yıkın ve yerine hemen kendi kuyunuzu dikin. Kuyunuzun hemen yanına üssünüzü kurun ve çok geç olmadan saldırı unitlerinizi üretmeye başlayın.

The Gauntlet: Üssünüz harita boyunca uzanan vadinin kuzeyinde ve düşmanda doğal olarak güneyden geliyor. Paranız ve resourcelarınız bol. Tek yapmanız gereken yavaş yavaş ve güvenli bir şekilde güneye ilerlemek.

Stand And Fight: Üssümüzün yakınında zengin petrol yatakları ve düşmana karşı doğal savunma hattını oluşturan dağlar var. Düşman tam takır yaklaşıyor. Çözüm yine hızlı ve seri olarak unit üretmekte.

The Prophecy: Düşman haritanın kuzeybatısında ve üslerinden sizin güneydoğudaki üssünüze doğru iki tünel uzanıyor. Tünellerin biri üssümüzün kuzey diğeride güney girişine uzanıyor ve görev boyunca bu iki yoldan düşman birlikleri geliyor. Üssümüzün etrafında birçok petrol yatağı var ve yapacağınız researchleri tamamlayıp savunma hattını kurmak ve düşmanı karanlığa gömücek saldırı birliklerini hazırlamak.

Traitors: Çetin bölümlerden biride bu işte. Üssünüzün kuzeyinde bize ihanet eden ırkımızdan bi clan ve kuzeybatısında işbirlikçileri Survivor'lar var. Biri kendi ırkımızdan olan iki düşmana karşı koymak pek kolay değil doğrusu (nerde milli birlik beraberlik duyguları? Nerde vatan bütünlüğü ? Demek 2000li küsur yıllarda kendi kardeşimize bilem güvenemeyeceğiz) Üssümüzün etrafında pek çok zengin petrol yatakları var. Bölümde bir gözünüz hep haritada olsun ve savunma kulelerinize gözünüzün içi gibin bakın.

The Pursuit: Haritanın güneybatısındaki koyu andıran yer üssümüzü kurmak için ideal. Düşman kuzeyimizde ve üslerinin her yerine en güçlüsünden savunma kuleleri dikmişler. Bu bölümde düşman geldi mi Allah ne verdiyse alıyor beraberinde getiriyor. Her zaman hazırda bulunan farklı klasmanlardan oluşmuş bir ordu ve kritik hasar almış bina ve kuleleri tamir etmek için bekleyen mekanikler elinizin altında bulunsun. Üssümüzün etrafında pek çok petrol yatağı göreceğiz ama çoğunun içinde acınacak kadar az az petrol var. Sıkışmamak için elimizin altında extra bi derrick bulundurmakta yarar var. Paranızı çarçur etmez ve upgradeleri yapçam derken orduyu ihmal etmezseniz bölüm sizindir.

Hive Mind: Bu bölümde hızlı olmak önemli. Haritanın kuzeydoğusundayız. Güneybatıdaki düşman başlangıçta o kadar güçlü değil ama hızla çalışan tankerleri ve technology upgradeleri tamamlanmış binaları onlara avantaj veriyor. Petrol kuyularınızla kuyularınız arasında ikişer tanker çalışsın. Hızla researchlerinizi tamamlayın. Düşmanın bombardıman yapma ihtimaline karşı hazırlıklı olun.

Bombardment: Üssümüzün hemen biraz kuzeyinde düşman üssü var. Clanhall'u upgrade edin ve bombardıman uçaklarına karşı etkili olan Grapeshot Cannonlardan üssünüzün belli yerlerine yerleştirin.

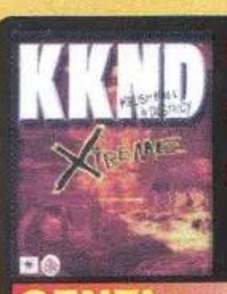
Hand Of God: Evolvedların son ve saatlerce uğraştıracak bölümü. Haritanın batısında siz ve bir

allyınız, doğusunda ise iki Survivor ırkı var. Bölümde petrolünüz bol. Hemen eksik olan upgrade'leri tamamlayın ve bol miktarda savunma kulesi dikin. Üssünüzün girişlerine birliklerinizi dizin. Ally'larınız sefere gittiğinde onlara her türlü maddi manevi desteği verinki onlarda size verebilsinler (Eğer ally'ınıza arka çıkmazsanız iki şey olur ; 1) Ally'ınız yokolur sıra size gelir ve tamamen yalnızsınız. 2) Düşman ally'ınıza dalarken siz "bana dokunmayan survivor bin yaşasın" dersiniz derin bir ohhh çekersiniz ama düşmanın bombardıman uçakları varınızı yoğunuzu götürür). İki veya daha fazla kuyu kurun ve hepsinde en az ikişer tanker çalıştırın. Belki kulağınıza tanıdık gelecek ama bizim için anahtar kelime HIZ! (ve karşılıklı güven...)

Ben bu bölümleri size tanıtmaya çalıştım ve umarım bu taktikler sizin için yararlı olur. Gelelim bölümler için göz önünde tutmanız gereken genel unsurlara; üssünüzü hiç bir zaman savunmasız bırakmayın her zaman bir kenarda acil durumlar için ayrılmış bi miktar askeriniz bulunsun. Eğer bir bölümü aynı taktiği uygulayarak bir çok denemeden sonra hala geçemiyorsanız nerde hatanız olduğunu düşmanın sizi nerden yakaladığını düşünün ve bu da işe yaramazsa o bölüm için stratejinizi değiştirin. Bi gözünüz hep haritada olsun düşman hareketlerini devamlı izleyin. Eğer düşmanın haritanın bir ucunda saldırı birliklerini birleştirdiğini görürseniz o birlikler fazla güçlenmeden yok edin. Son olarak düşmana düşmandan önce bombardıman yapmaya çalışın ve bombardımanla onun önemli bina ve unitlerini bir kerede büyük zararlar verin. Düşman bombardımanına karşı bazookacıları ve grapeshot cannonları hep hazırda bekletin. Bölümler için benden bu kadar.

Xtreme yeni bir oyundan ziyade bir special edition olarak piyasaya sürüldü. Yeni bölümler öncekine nazaran daha zor yani tam dişinize göre. Head-To-Head modem play de güzel bi özellik. Ben şahsen Kaos mode da bilgisayara karşı deathmatch yapmaktan zevk aldım. Oyunun programlamasında hala bazı eksiklikler var gibi. Mesela adamlarınız git diyince taksiciler gibi bütün haritayı dolaşıp üssünüz yerle bir olduktan sonra varacakları yere varıyolar. Haritanız sizi yanıltabilir çünkü outposta ilk upgrade i yapınca sizin binalarınız ve unitleriniz ikinci upgrade i yapınca düşman birlikleri haritada beliriyor. Ses efektleri bayağı iyi animasyonlar fena değil. Müziklerse bayağı gaza getiriyor ama çoğunda hep aynı melodi kullanılmış. Patlama efektleri bakımından oyun bayağı iyi. Yeni bölümlerdeki haritalardan bazılarıyla Red Alert tekiler arasında benzerlikler görürseniz şaşırmayın. Adamlar her ne kadar 3D yaptıklarını sansalarsa oyun 2D. Ayrıca Survivorlarla oynarken bayrağın dalgalınışının adiliğine dikkat edin (ben şahsen çok güldüm). Oyunun başka bir kötü yanıysa hızının ayarlanamayışı yani işlemciniz hızı neyse oyunun hızı da o. Bence beşte üç alır. Hadi bakalım kolay gelsin size ne diim artık. Bu arada unutmadan yazımı yazarken her hangi bi şekilde yardımı (Alcée de Revenger a özel bi teşekkür borcum var ama o yardımları için beni sömürdü bile) dokunan herkese teşekkürler... Bütün Gameshow okurlarına sevgiler...

☒Mert "Beliseryus" Yeşildağ



FİRMA: MELBOURNE HOUSE

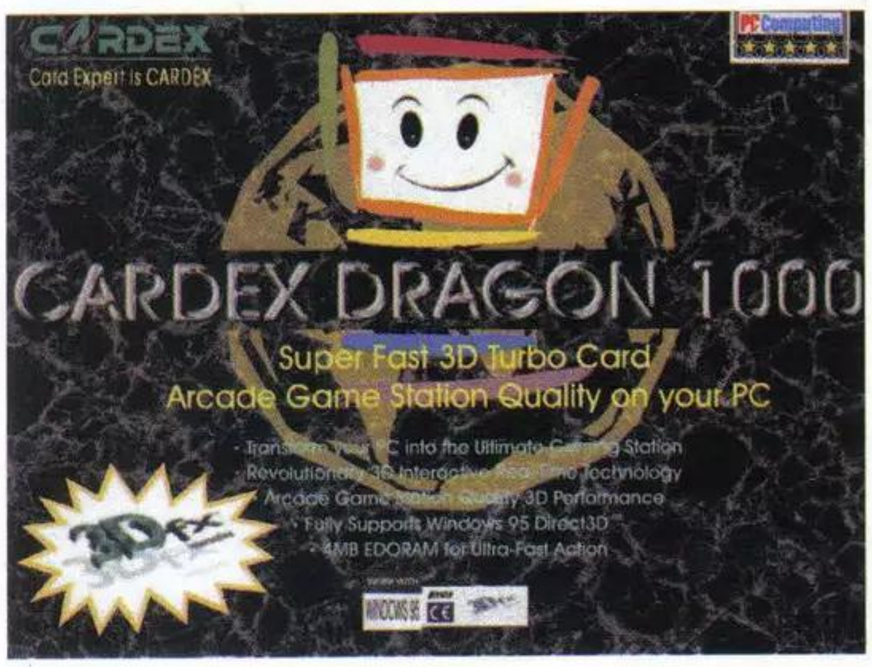
TÜR: REAL-TIME STRATEJI

SİSTEM
Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 50 MB HARDISK

GENEL: %74

AKAY-NET
BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

OYUNLARINIZI GERÇEĞE DÖNÜŞTÜRÜN !



CARDEX
VOODOO CHIPSET
3D ACCELERATOR CARD!

BAYİLERE ÖZEL FİYATLAR

CD OYUNLARINDA HİÇ KİMSE BİZİM FİYATLARIMIZI YENEMEZ

İŞTE SİZE LİSTEMİZDEN BİR KAÇ OYUN ...

*BROKEN SWORD 2	*MYST 2	*NEED 4 SPEED 2 SE
*CHAMP. MANAG. 2	*QUAKE 2	*LONGBOW 2
*JEDI KNIGHT	*REBELLION	*TOMB RAIDER 2
*LANDS OF LORE 2	*SEGA SUPER BIKE	*UNREAL
*MONKEY ISLAND 3	*STARCRAFT	*HEXEN 2

... VE DAHA NİCE ÇEŞİTLER !

BİLGİSAYARCILAR

HEMEN ARAYIN, FARKI GÖRÜN !

TEL: 232-362-3021
FAX: 232-362-0313

CENGİZ TOPEL CD.44/1-C
KARŞIYAKA - İZMİR

SATIŞLARIMIZ TOPTANDIR, PERAKENDE SATIŞIMIZ YOKTUR.
BAYİLİKLER VERİLİR. AYLIK 500 ADET OYUN ALAN BAYİLERE ÇOK BÜYÜK KOLAYLIKLAR...

ARAYIN, FIRSATLARDAN YARARLANIN...

Merhaba ey güzel GAMESHOW insanları... Geçtiğimiz şu bir ay içinde neler yaptınız? Hangi oyunları oynadınız? Dergimiz GAMESHOW artık 80 sayfa ve bundan da en çok siz okuyucuların memnun olacağını tahmin ediyorum (MEG olacak değil ya). Ayrıca gsmnet.com'a da uğrayınız. Yepyeni imajıyla ve mavra boarduyla emrinize amade. Her ne kadar daha bi yazı koymayı başaramadıysam da siz ziyaret edin. Zaten bi modem ve internet bağlantısı yeni bilgisayarlarda standart oldu (di mi YONCA).

YA NE OLA Kİ ŞU EXCALIBUR DENİLEN OLAY?

Oyun Excalibur 2555 a.d. Tahmin ediyorum Excalibur'u duymayanınız yoktur. Yani "Yuvarlak Masa Şovalyeleri", Kral Arthur ve kılıcı Excalibur'u. İşte bu hikayede bir de büyücü vardır: Merlin. Kral Arthur' un sağ kolu, akıl hocasıdır. Utanmasa içeceği suyu bile Merlin'e sorar. İşte bu Kral Arthur' un bir de çok meşhur bir kılıcı vardır. Bu kılıç, sahibine çok büyük güçler verdiği gibi sahibini yenilmez yapar. Bu kılıcı kullanarak Kral Arthur son derece büyük zaferlere imza atar(haydaa...). Yani kılıç o kadar güssel bi kılıçtır ki tabir yerindeyse "dadından yinmez" bi kılıçtır. İşte oyun bu kılıcın elbette ki güç için yanıp tutuşan kahramanımız olan güzel hatunun (Lara diyesim geliyor, yaw hakkaten neydi kızın adı ya?) baş düşmanı DELAVAR isimli gelecekten bir şahs-ı muhterem geçmişe adamlarını yolluyor ve Kral Arthur'u öldürüp kılıcına konuyor. Hani bi büyücüden bahsetmiştim size: Merlin. Merlin durur mu can yoldaşı ve patronu (MEG değil canım) Kral Arthur' un öldürülmesine dayanamıyor ve daha yeni yetme bi büyücü ve aynı zamanda da genç ve güzel bir kız olan kahramanımızı (ya dilimin ucunda adı ama, neydi Pamela mıydı yaw?) geleceğe, kılıcı bulup evreni kurtarmaya gönderiyor. Acemi diye itilip kakılmaktan bıkan bayan kahramanımız da kendini ispat etmek için fırsat bulmuşken elinden kaçırmamak için ve tamamlyle kendi isteği doğrultusunda (amma da uzattım ya) bu zorlu ve çetin göreve atılıyor. Ama elbette ki bu zorlu görevde onu bekleyen tehlikeler yok değil. Ve bu tehlikelerin hepsi bu ayki macera-puzzle oyunu EXCALIBUR2 2555 A.D.' de.

ANLADIK NE OLDUĞUNU AMA ADAM GİBİ ANLAT ŞU OYUNU!

Oyunumuz konu itibariyle yukarıda belirtilene uygun bir şekilde ama farklı bir gelecek anlayışıyla hazırlanmış. Aslında gelecek de diyemiyorum. Başka bir boyuttan gelen canlıları da konu alıyor olabilir. Tür olarak Tomb Raider ile çok benzeşiyor ve oynanılış şekli olarak da tam anlamıyla aynı. Ayrıca Alone In the Dark serisindeki veya Ecstatica serisindeki gibi bir çok ve değişken kamera açılarıyla da oynanabiliyor. Bunun için oyun sırasında **F2** tuşuna basın. **F3** ise bu modda zoom'u ayarlıyor. Hazır grafiklerinden bahsetmeye başlamışken size oyunun grafik olarak bazı üstünlüklerinden söz etmek istiyorum. Grafik modu olarak üç mod var. Bunları oyunun CD'sini takar takmaz görüyorsunuz. Buradaki modlardan biri FISH-8bit ve bu mod her bilgisayarda çalışıyor. Diğer modları görmek için ek donanıma ihtiyacınız olacak. D3D software-16 bit ise MMX işlemcilerde yüksek performans veren 16 bit renk modu ve MMX yoksa hiç denemeyin. Ve 16 bit grafiklerle oynamak istiyorsanız hemen bir 3D kart alın (Kamer'de var diycem sandınız ama SUBA'da da var... hehhe ilk reklamımı da yapmış oldum. SUBA ne mi? Bana e-mail atın ve görün) ve bilgisayarınıza takın. Ardından hızlı üç boyutlu ve yüksek renkli grafiklerin keyfine bakın. Yani 3D board olmadan oyunu 16 bit renkte çalıştırmayı hayal bile etmeyin. Ayrıca renk derinliği dışında bir de grafik çözünürlüğü (resolution) var. Orta halli bilgisayarlara tek tavsiyem 320'li modlardan şaşmasınlar yoksa makinalarından soğurlar. Oyunu high res oynamak için harbi bi makine lazım ki o da "UPGRADE" demek. Neyse, tadınız kaçırmayım, tekrar oyuna döneyim. Evet 3D board olarak da sadece 3Dfx chipsetli kartlara destek vermişler (ben size teknik ayrıntılar için EA'nın başını ağrıtın demedim mi? Zaten hatunun adını da hatırlayamıyorum!!!). Ve bu da size nereden baksanız 170 - 200 amerikan para birimine patlar.

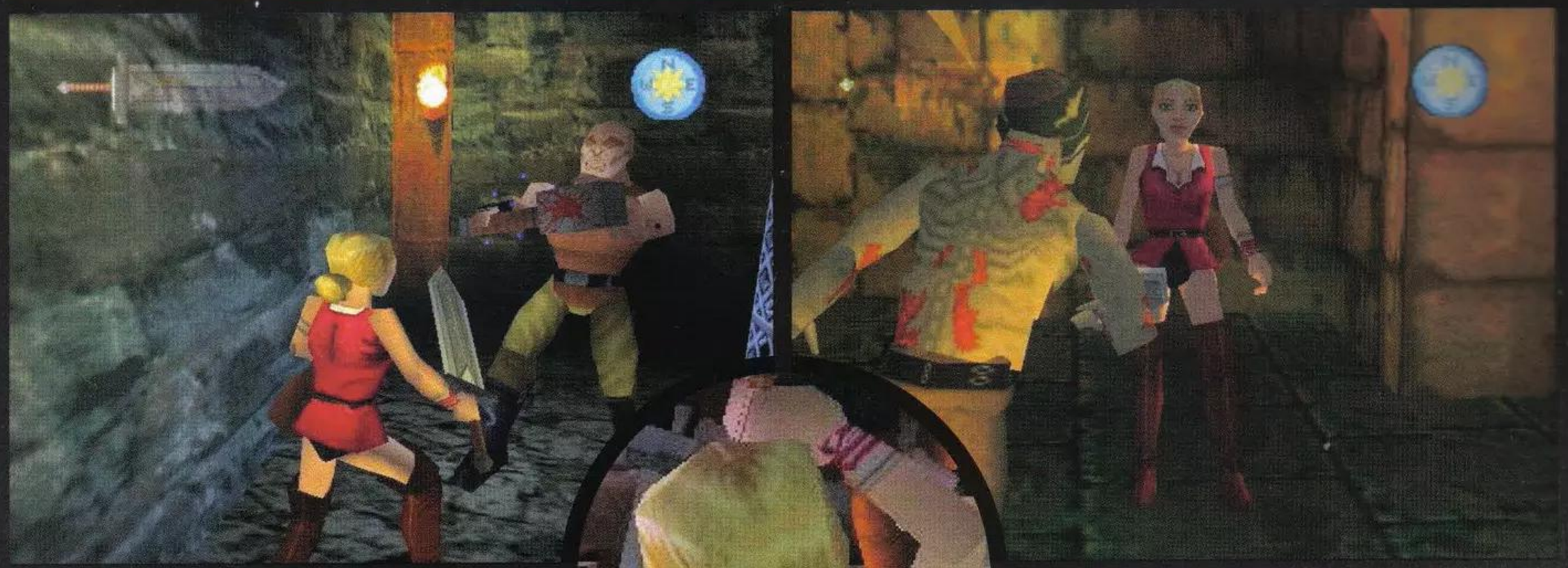
Başta da söylediğim gibi, oyun Tomb Raider 2 gelmeden türün hastalarını oldukça güzel bir şekilde ve pek çok yenilikle avutacak bir oyun. Onun için açıklamanın geri kalan kısmında oyunu Tomb Raider ile fazla kıyaslarsam şaşırmayın. Bir kere oyun Tomb Raider'dan grafik olarak üstün bir oyun. Ama ne yazık ki Tomb Raider'daki bazı hareketler bu oyunda yok. Örneğin pek çok yerde "keşke bu hatun da Lara Croft gibin zıplayabilse" diyeceğinizden eminim. Bu belki de fazla zor olmayan oyununu biraz daha uzun ömürlü kılabilmek için yapılmış. Oyun toplamda 13 bölümden oluşuyor ve her yeni bölüm yeni yaratıklar anlamına geliyor. Aslında oyunun tam çözümünü vermeyi planlamıştık başta ama zevkinizi kaçırmayalım diye oyunun temel oynanış şekli ile temel puzzle tekniği konusunda sizi bilgilendirmeyi tercih ettik. Ayrıca söylemek istiyorum ki oyunun hangi bölümünde takılırsanız takılın Zebani ve ben size en güzel çözümleri vermekten zevk duyacağız. Aslında oyunun tam çözüme de ihtiyacı yok. Yani puzzlelar "adam senden içki istiyor, o zaman içikiyi bul adama ver adam da sana anahtarı versin sen anahtarla kapıyı aç ve bölümü geç" türünden ıvır zıvır bilmeceler. Bölümler ilerledikçe daha güzel ve kafa yorucu (örn: 5. Bölüm'deki teleporter kodları... yani nerden akla gelir ki harflerin alfabedeki sırasına göre numarasını yazmak. Yellow için de : 312... ehue) puzzlelar geliyor ama sizin gib zeki ve kaliteli oyun sever okuyucuları zorlayacağını hiç zannetmiyorum.

İYİ, GÜZEL, HOŞ AMA BEN NASIL OYNAYACAM BU OYUNU? YANİ HERKES İNGİLİZCE BİLMİYOR ÖYLE DEĞİL Mİ?

Evet ne diyorduk: Oyunu oynarken kullanılan default tuşlara göre oyunun oynanışı şöyle:

ALT: Inventory'den seçdiğiniz eşyayı kullanmaya yarar. Bu birisine o eşyayı uzatmak ya da yere bırakmak olabilir, Bu eşyanın cinsine göre değişir. Ayrıca apple, chicken leg gibi yiyecekleri de bu yolla yiyebilirsiniz. Yemek yiyince hatunun enerjisi artıyor. Bu ölmemeniz için önemli bir faktör. Ayrıca eşyaları bir nesneyle kullanmak isterseniz o eşyayı seçip (nasıl seçileceği aşağıda) nesnenin önünde ALT tuşuna basın (bir mataraya su doldurmak gibi). Seçtiğiniz eşya bir büyüyse, doğal olarak büyüyü de kullanabiliyorsunuz. Büyü yapma teknikleri için yazıyı okumaya devam ediniz lütfen.

CTRL: Silahınızı aktif hale getirir. Savaş moduna geçtikten sonra CTRL+ileri-sağ veya sol yön tuşları o taraftan kılıcınızı sallamanıza yarar. Eğer CTRL+geri



yaparsanız kısa bir süre için savunma yapar. Ok tuşunu bırakana kadar kılıcıyla gerilen hatun bu süreyi ne kadar uzun tutarsanız o kadar kuvvetli bir vuruş yapıyor. Ama kazın ayağı öyle değil. Başta söken bu numara ilerde karşınıza çıkan daha seri yaratıklara sökmüyor ve siz kılıçla gerilirken o size bi güzel darbeyi indiriyor. Sonuç: Bravo. Ölüme bir adım daha yaklaştınız. Silahın çok önemli bir görevine de değinmeden diğer tuşa geçemeyeceğim. Kılıcınızı şüphelendiğiniz bir yere vurarak gizli bir kapı veya geçit açabilirsiniz. İçinden hep güzel şeylerin çıkacağını garanti edemem ama örneğin üçüncü bölümde yol üstündeki bir gizli geçidi (duvardaki ışığın renk farkından anlayabilirsiniz) bulamazsanız bölümü geçemezsiniz.

Space Bar: Bu tuşla birisiyle konuşabilir, düğmelere basabilir, kısaca herşeyi kullanabilirsiniz. Bir nevi **USE** tuşu. Çok işlevsel değil ama bu tür oyunlardaki "olmazsa olmaz"lardan biri daha.

SHIFT: Normal bir kelime işlemcide büyük harf falan yazmaya yarıyan bu tuş, pek çok doom gibinde ve benzeri oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da kahramanımız olan hatunun (ya neydi adı, çatlayacam yaw) daha hızlı hareket etmesini sağlıyor.

TAB: Açıkçası büyü yapmak ve haritaya bakmak için kullanacağınız bir tuş. Bu tuşa basınca ekran dört bölme halini alıyor. Sol üstte o an yanınızda taşıdığınız eşyalar var. Bir eşyanın üzerine gelip (ok tuşlarıyla) boşluk tuşuna basınca o eşya aşağıda sol altta görünüyor. Bir eşyayla başka bir eşyayı (mesela demir cevheri ile anahtar kalıbını) birbiriyle kullanmak için önce birinci eşyanın sonra da ikinci eşyanın üzerine gelip boşluk tuşuna basıyorsunuz. Eğer yani bir şey oluşturacak iki eşya ise oluşacak şeyin resmi üçüncü resim olarka çıkıyor. Bir kez daha boşluk tuşuna basınca üçüncü resimdeki eşya başarıyla ortaya çıkıyor. Eğer bir eşyayı seçip dışarıda bir obje veya kişi ile kullanmak isterseniz üzerine gelip **ALT** tuşuna basın. Basınca eşyanın ikonu kendi etrafında dönmeye başlayacak. **ESCAPE** ile menüden çıkıp tekrar obje ya da kişinin yanında tekrar **ALT** tuşuna basın. Böylece inventory'deki bir eşyanın nasıl kullanıldığını da öğrendiniz. Tekrar **inventory** menüsüne dönersek, **TAB** tuşuna basınca dğer üç pencere arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Bu pencerelerden birincisini demin anlattık. İkincisi ise can dostunuz, kılavuzunuz, yoldaşınız harita. Harita başta pek büyük değil ama her girdiğiniz oda, odadaki insan ve objeler haritaya kaydoluyor. Ve dolayısıyla harita genişliyor. Göremedğiniz yerleri görmek için yine ok tuşlarını kullanabiliriz. Üçüncü kutu ise o ana kadar sahip olduğunuz büyüler. Her bölümde burası sıfırlanıyor. Yani kahramanımızın (hatırladım hatırladım! Adı Beth, güzel bi ismi var di mi? Kendisi de ismi gibi güzel laf aramızda. Yani aslında o eteği hangi sarışın ve genç hatun giyse güzel olur.) hafızası biraz zayıf ve aptal sarışını oynuyor.

SEN SADEDE GEL DE ÖĞRENELİM BU BÜYÜ YAPMAK NE MENEM Bİ İŞMİŞ!

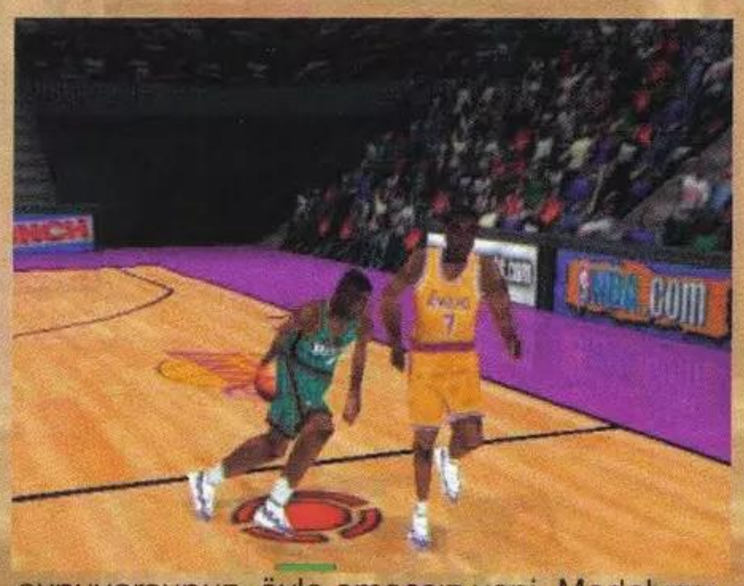
Büyü yapmak için gerekenler, sadece büyünün tarifi ve bu tarifteki malzemeler. Bu tarifi okumanız ise şart. Okuduktan sonra büyü sizin inventory ekranınızın sağ alt köşesindeki kutuya yerleşiyor. Daha sonra daha önce bahsettiğim eşyaları birbiriyle kullanma yöntemiyle büyüyü yapıyorsunuz. Artık siz de bir büyücüsünüz (daha ayrıntılı bilgi için bkz. GSM Press/Book #13>> Nierdre's Handbook to SpellCasting and 101 Handy Spells)!

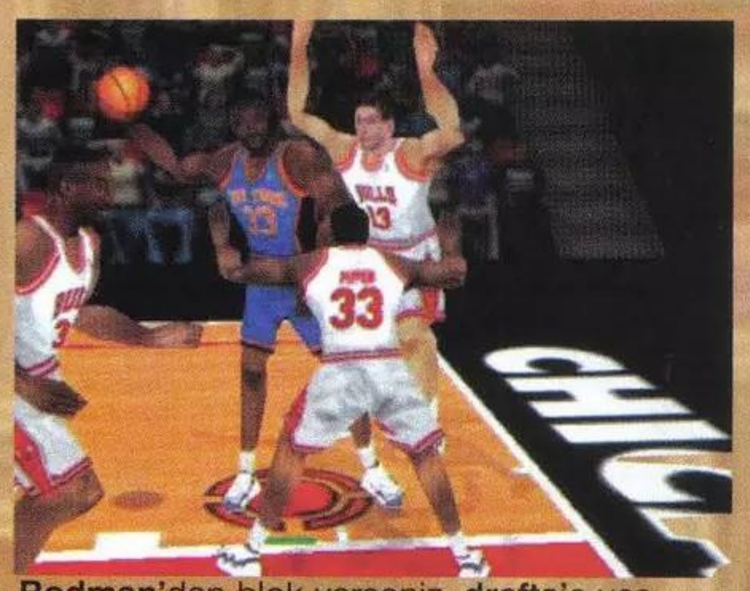
İşte büyü olayı da bittiğine göre oyunun en can alıcı noktalarını birer birer ve hiç bir şeyi atlamaksızın size bir el kitabı olarak aktardığıma inanıyorum. Bundan sonra benden mutlusu yok artık. Haa... Bu arada oyunun küçük sürprizini sona sakladım. Oyunda save etmek diye bişey yok! Oyun bölüm geçtikçe kendiliğinden save ediyor ve bu da oyun başında uzun saatler geçirmenize ve hırstan klavyeyi parçalamanıza sebep oluyor. Yani bunun sebebi olarak da aklıma gelen tek şey oyunun PSX'ten uyarlanmasıdır. Yani orjinal konsol versiyonuna sadık kalmak uğruna güzel bir oyunu oyananabilirlik olarak bayağı zayıf kılmak, cık cık, çok saçma. Eh artık oynayınca göreceksiniz. Bilirsiniz ki gönül muhabbet ister, yazmak bahane. İşte bir yazının daha sonuna geldik. Bir sonraki oyuna kadar "Hoşçakal sevgili okur, her nerede veya nasıl oyun oynuyorsan" diyorum. EHEHEHE :-)))...

☒Burak "EvilOne" Bayburtlu
burakb@gsmnet.com

Bu ay bayağı çok irc yaptım. Bunu hiç kimseye tavsiye etmiyorum. IRC için internet bağlantısı alanları da kınıyorum. Yani bunun saygıdeğer Engin Abla'nızın da belirttiği gibi piyasadaki tek ve en etkili yasal uyuşturucu olması tamamiyle gerçektir ve tecrübeyle sabittir. Derim ki ben IRC suX!

FİRMA: TELESTAR
TÜR: ARCADE
SİSTEM: PENTIUM 150, 16 MB RAM, 1 CD 70 MB HARDISK
GENEL: %81





- Buz üstündeki performansın şaşırttı beni doğrusu, aferin.
- [Vijjj, vujjj, zvijjj...] ehe, nasıl kayıyorum ama, ehehe, bak bak buna da salto diyorlar, hoop, şurdan da geçerim... Kıyafetlerim nasıl ama hepsi özel, 'create player' deyip kendim diktim.
- Güzel... Çok güzel. Kafana patates mi koydun sen?
- [Vijjj...] Ha? Ne?
- Yok bişey... Soyun, otur yanıma.
- [Vijjj, zbaaam!] Aaaaahhh!
- Giy bakayım şu şortu, t-shirt'ü, tam saha press'den aradılar, NBA98 gelmiş.
- NBA'ye mi çağrıldım hokey oynarken?
- Sus.
- Peki.
- Gidelim.
- Ayakkabılar?
- Ayakkabı da alırız sana, elin parkesini çizme.
- Tamam. Havalı olacak ama tamam mı? Hani şu numara 89'unkinden.
- Sus.
- Peki.

Geldim.

NHL98'den sonra, bu ayda sizlerle bir başka 98'li oyun olan ['aha gitti işte yazı baştan, koskoca EA, koskoca NBA98'i yapmış, adamın kullandığı sıfata bak, 98'li oyun diyor' falan diyenleriniz olabilir. Onlara da bir kere faul yapıyorum ama teknik.] NBA Live üzerine yoğunlaşacağız. Hala almayan arkadaşlar olabilir, o yüzden hemen alın gelin de öyle gireyim yazıya diyorum ve iki satır bekliyorum.

O sırada size bu iki satırcık içinde oyunun genelinden bahsetmek istiyorum. Şöyle ki;

"süper" tamam mı?

Öyleyse devam edelim. Geç kalan olursa ilk beşe sokmam, yeri gelir sokarım ama pas verdirtmem.

Yine sade görünüşü altında oldukça kapsamlı, mükemmel bir spor simulasyonu hazırlayan EA SPORTS'a teşekkür ettikten sonra klasik geyiğimiz olan "menüler vs vs" geyiğine başlıyoruz.

"Müthiş demoyu izledik ve havaya girdik" demosunun ardından, sade dizayn edilmiş, ana menü ekranıyla karşılaşıyoruz.

Game Setup'dan ne oynayacağımıza karar veriyoruz ki, çeşitler şöyle;

Exhibition, takımları seç maça başla stili, amaçsız maçlar. Amaçsız dediğim, bilgisayara karşı ya da bir arkadaşınıza karşı oynuyorsunuz, öyle amaçsız yani. Madalyası yok ama zevki çok hesabı.

Season, adından da anlamış gibi yapıp seçip de başlayınca "neler olüyür, ba ba baa" diyeceğiniz yer. Takımını seç, [seçerken offense gücüne yani atak gücü, defence yani savunma gücü, overall, yani, genel'de kaçıncı olduğuna da dikkat edebilirsiniz, ama NBA'yi uzaktan yakından takip eden herkes genelde takımları da az çok tanır, gider Bulls'u alır -bu seneki version: 97- 98: "ah bulls vah bulls" olsa da-], 28, 56 ya da 82 oyun; kararını verir [uzun, çok uzun, bitmesi imkansız], **schedule**'a şöyle bir bakar [ne zaman kime yenileceğim listesi]. Şimdi yandaki seçeneklerden **standings**'i bilirsin [sıralama], önemli olan, **Sim** [simüle et maçları, oynat geçir ba'bında], **Rules / Options** [hamuduyla az sonra!], **Playoffs** [direk playoff'ları oynayayım], **Stats** [istatistikler ki, oldukça geniş bir database], **Rosters** [sabır, az sonra geliyorum] ve **Save.** Onları da şimdi öğrendin ki, hemen sezona başlarsın sen. Ya da dur bak, bir de şundan verebilirim sana:

Playoffs; Playoff heyecanı başka hiç bir şeye benzemez bence NBA'de. Batı, Doğu, maç sayısı, takımlar falan derken, gel bir dene istersen...

Bak bir de GM var; Güzel Maçlar. Yani Lig. Takımları ve dört division'ı sen seçiyor ve ayarlıyorsun. Sürükleyici... Özellikle anneleri güne falan yollayıp herkesi ayrı division'a koyup playoff heyecanını yaşayıncaya kadar ki mücadeleler çok zevkli [eheheh, nası bi cümle oldu ki şimdi bu]. Şimdi durduk yerde annemizi neden güne yolladık? Onu da başka zaman tartışalım. GM yaparken önemli olan hususlara geldik, uyumayalım, sahaya çıkmaya az kaldı [yalan], biraz daha sabır; **season length** [ligin uzunluğu, **short, medium, long** ki, biz bunları Türkçe'de uzun lig, çok uzun lig ve hiç bitmez lig olarak çağırırız.] ve en önemlisi de **draft;** Yes derseniz bilgisayar bazı şeyleri [takımları] kafasına göre düzenler; bir gün Bulls'u seçip de Stockton'la turnikeye gireyim derken **Rodman**'dan blok yerseniz, **drafts**'a yes dediğinizi anımsayıp, hafifçe sırıtın, bozmayın.

Injuries belli, "aman bi sakatlık çıkmasın abi" diyenler, Off yapsın diyeceğim, bu espriyi de yapmayayım. Zaten çok mavra yapıyorum bunu da yaparsam Fizan'da horoz beslerim mi diye düşünmedim değil. [Horoz ve Fizan sizlere beynimin nasıl çalıştığını gösteren anahtar kelimeler burada].

Neyse, **Trade deadline**; transfer [takımlar arası adam değişmeceler] için bir **deadline** [sınır, tarih olarak] olsun mu on, olmasın mı off mu?

GM modunu da yarı sahadan koşarak geçiyoruz ve geliyoruz 3 sayı çizgisine. 3'lük atma yarışması için [gerçekten çok zevkli] **3pt. Shootout**'u seçip, katılacak oyuncuları da seçtikten sonra yarışmaya başlayabilirsiniz.

Son modumuz, **multiplayer** ki, onu da biliyoruz, modem, network ya da seri kabloyla uzaktaki birine de bizi yenmesi için bir şans vermek için kullanırız. Ama garibi yeneriz, bu da ayıp bir şey tabii ama olmuyor, yenilemiyorum bir türlü.

Seçebileceğimiz ve aylarca başından kalkmadan oynayabileceğimiz modlar bu kadar. 'Pekiii, oyunun kuralları nelerdir hocam, bilmeden rakibin ayağına basarsak ne olur mesela?' demiyor musunuz hiç?

O zaman dinleyin; **Rules:**

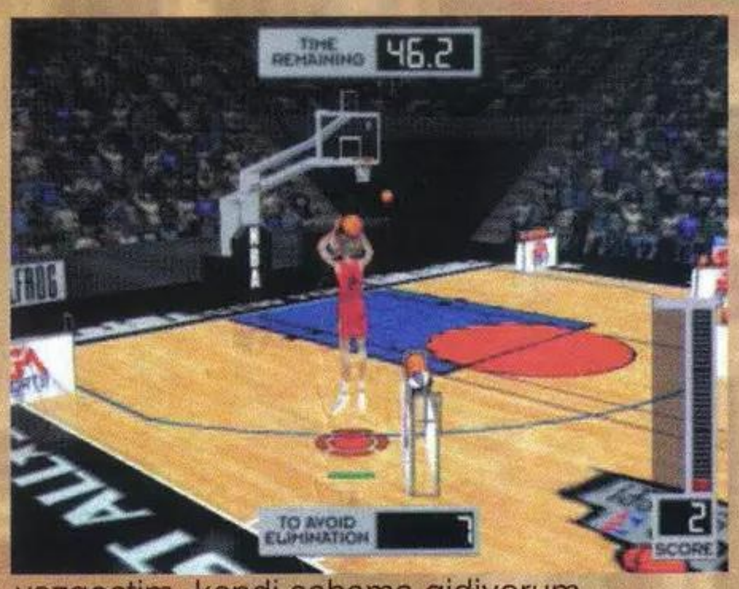
1) Rakibin ayağına basarsan o da senin kafana vurur. Her iki taraf da acır bu işte. Yapmayın, etmeyin, adımlarınızı güzel atın, olmadı kitapla yürüyün daha olmadı kafanızın üstüne GAMESHOW koyun, 80 sayfa dergiyiz, kolay değil, ehehehe.

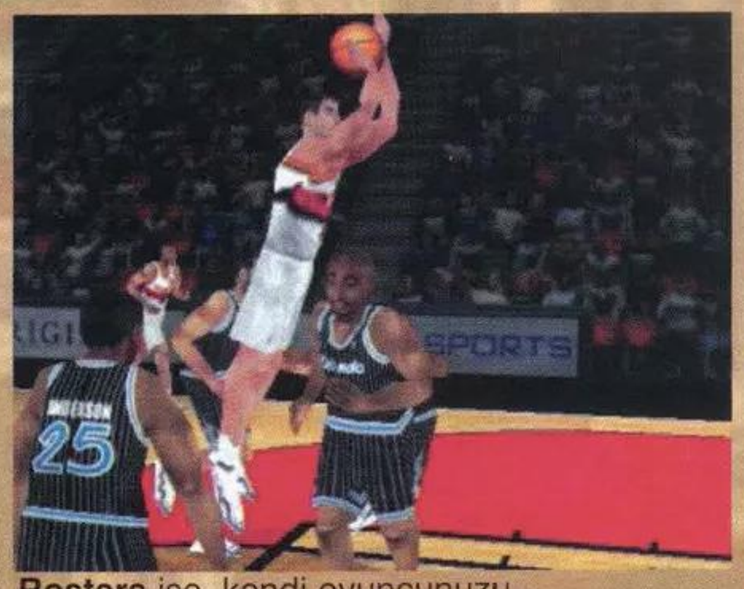
2) Dur bak açıklıyorum evladım, okusana açıklamayı daldın gittin yine amigo kızlara... Ana ekrandaki Rules'da üç seçenek var, arcade ki, saha dışına çıkabilme, topu elinde tutup senelerce bekleyebilme, 3 saniye mi o da ne diyebilmek için. Yani, tüm basketbol kuralları: OFF.

Simulation; tam tersi, 'resmi NBA kuralları bunlar abi' dedi Alper ama ben emin değilim. Tam ilgilenemedim Alper'le, kendi kendine konuşuyordu amigo kızları düşünürken ben.

Custom'a gelince, sizin belirleyeceğiniz kurallar. O olsun bu olmasın gibisinden kendinize kurallar bütünü yapabilir, mutlu olabilirsiniz.

Hazır kural geyiğinin boynuzlarına asılmışken, **out of bounds**'un, çizgi [saha] dışına çıkmama olduğunu, **backcourt violation**'ın, geri pas yapamama ya da rakibin sahasına girip de, yok arkadaş ben





LIVE 98

vazgeçtim, kendi sahama gidiyorum dememe olduğunu da bilip kısa kısa da bunlardan devam ediyorum:

Traveling derler ona, hani topu alırsın da, tutarsın sonra potaya atarsın, işte o tutup da havaya zıpladığın ve topu elinden bırakıp yere indiğin süreye **travel** [yolculuk] derler demiyorum da, şöyle bak, kafan karışmasın, elinden topu çıkarmayıp hoplar zıplar bir de üstüne yerçekimine kapılıp yere tekrar inersen elinde topla buna derler traveling. Hay dilimi arı soksun emi.

Goaltending; bunu uzun anlatmayacağım. Şöyle şimdi: bilmiyorum.

Ama uzaktan yakından topu alıp gitme, basket atma eğilimiyle bir ilgisi olduğunu hissediyorum da tam alakayı çözebilmiş değilim. Nobody's perfect isimli bu maddeyi de hemen uçup kaçıp, **3 in the key** maddesine bağlıyorum ki, ona da hücum halinde 3 saniye koridorunda [uzay yolu gibin] 3 saniyeden fazla kalamaz senin oyuncun, kalırsa çalarım düdüğü denir.

5 sec inbouncing, çıkan topu tekrar oyuna kazandırmanız için, seyircinin, rakip takımın, takım arkadaşılarınızın ve en önemlisi de düdük sahibi hakemin sabır taşı süresine "5 saniyede topu içeri atabilecek bir zihniyete sahip olduğunuza inanıyorum" ya da kısaca 5 sec inbouncing denir.

10 Sec Halfcourt dediğimiz kuralsa, topun on saniye içinde rakip yarı sahaya geçmesini sağlamak amacıyla konulmuş bir kuraldır.

Shotclock [24 saniye], **injuries**'i de geçtik, kaldı **fatigue** ["İzin ver yorulayım" ya da "sus da koş biraz" stili, yorgunluk olsun mu olmasın mı'nın ayarı. **Illegal Defence**'a gelince, NBA'de alan savunmasına izin yok, bu illegal defans olur dedi Alper ve Emre ama ben anlamadım. Öyledir desem bir türlü, öyle değil böyledir desem birtürlü, yine de oyunu ben açıklıyorum; tam bilmiyorum ama defansta illegal işler çevirmeyin, kulağınızı bükerim manasını çıkardım bu kuraldan.

Gelelim **Options**'a,

Müzik, ses ayarlarının yanısıra, **auto-replay**, **cpu assists** [bilgisayarın yardım etmesi, assist falan yapması, assist de zaten yardım demek ama napalım, öyleyse öyle yani] gibi seçenekler var. **Camera**'lardan **Wire**'dan sonra, **Onhead**'i tavsiye ederim, ne bu yahu **Tip-Off** mu oynuyoruz, demeyin [aaah nostalji], hücumda koridorları, savunmada da boş adamı en iyi görebileceğiniz açı bu bence.

Rules/Options'ın altında, **Stats** var ki, anlattım yukarıda, istatistik merkezi.

Rosters ise, kendi oyuncunuzu yapabileceğiniz [**create player**], varolan oyuncular üzerinde oynayabileceğiniz [**edit NBA player**], kendi takımınızı kurabileceğiniz -logosuna kadar- [**Custom Team**], oyuncu alışverişi yapabileceğiniz [**Trade** ve bir de **Free Agents** var] bir mekan. Ayrıca istatistikler falan da elinizin altında.

Ekranda açıklanmadık girilip çıkılmadık bir **Skill,** yani zorluk derecesi [**Rookie,** acemi, **Starter,** biraz bilen, **All-Star,** yenerim, seni de onu da herkesi de ve **Superstar,** baba olayı aşmış...] ve **Quarter** [süre - çeyrekler, 3, 5, 8, 12 dakika] vardı, onları da kaşla göz arasında anlatınca, geriye maça başlamak kaldı. Nefeslerinizi tutun. Sahaya çıkıyoruz:

Maç öncesinde, kontrolleri belirleme ekranımız var bu önemli, bir gıdım nefes salın da bir deyinelim bakalım;

Klavye joystick olayından çok, **'config'** bizim için önemli olan;

Strategy'den 3 sayı atmaktan, ampüle girişlere, defansif ve ofansif taktikleri, bir çok stratejiyi ayarlamak mümkün.

Dokunmazsanız otomatik oluyorlar.

Gelelim, tuş takımınaaaa, eğer benim gibi ellerinizde onbeşer parmağınız yoksa yenilmek çok zor olmuyordur superstar mod'da.

Genel kontrol olarak pas için sol **CTRL,** şut için de sol **SHIFT** ayarlanmış, ama, örneğin Offense'de Drive'ı [top sürme], Crossover'ı [üzerinden aşır anlamına geliyor ama, hızlı drive, fake'li dalış diyorum ben buna] falan kendiniz ayarlamalısınız.

Turbo için ben **space**'i tavsiye ederim. Çok kullanınca haliyle yoruluyor oyuncular ama **fast-break**'lerde falan oldukça işe yarar.

Defansta, rakibi ellerinizle kontrol etmek için, **hand-check** tuşunu konfigüre [ne?] edin ama çok konfigüre etmeyin faul olur. Rakip atak yaparken defanstaki son adamı seçmek için, **Last Man Back**... Oyuncu değiştirmek için, **switch**... Top çalmak için, **steal**... Blok için, **jump**... **Face Up** demişler bir de ama onu da çözmeyi size bırakıyorum.

Ayarlamaları bitirince, takımları karşılaştıran ekrandan sonra, **starters** [ilk beş'ler] geliyor ekrana. Sonrasıysa hala ölmediyseniz havasızlıktan; hava atışı!

Herşeyi öğrendiniz, artık yarı Superstar [rookie, ehehe] sayılırsınız, bir de escape ya da pause için uygun gördüğünüz tuşla oyunu pause edince karşılaştığınız **Pause** menüsü var. Bu da gerçekten fonksiyonel bir menü. Oyundan çıkmadan, takımları değiştirmek hariç neredeyse tüm ayarları yapabiliyorsunuz.

Mola alma [**call timeout**], oyuncu değiştirme, **replay** falan gibi işlemlerin yanısıra, kamera açıları, kontrollerle ilgili ayarlamalar ve hatta kural ve opsiyonlar ile ilgili her şey burada. Tabii bitmedi, istatistiklere de her an buradan ulaşabilirsiniz [**gamestats**].

Burada benim genel ayarlar ve zırt pırt zoomla oynamak haricinde kullanmaktan en çok zevk aldığım seçenek sanırım; Gamestats'dan **Shot Display**... Salonun nerelerinden şut atıldığını [ayrıntısıyla] izlemek için kullanabilirsiniz.

Güzelce maçımızı yapıyor, basketbolumuzu oynuyoruz, müthiş hareketlerle coşuyoruz derken, ilk yarı bitiyor. **Key Players**'ı [anahtar oyuncular diye Türkçe'ye çevirivereceğim] gördükten sonra çıkan menüde, isterseniz, son saniyelere son bir bakış atabilir [**instant replay**], ilk yarının istatistiklerine ulaşabilir, kuralları/ opsiyonları ayarlayabilirsiniz. Ama hepsini geçin de, **Halftime Show**'u bir izleyin yani. Takımların ayrı ayrı, halftime show'ları var ve o smaçlar, o reverse'ler, o paslar bir kenara o amigo kızlara bitiyorum, ehehehe...

Grafiklerin güzelliği ve gerçeğe yakınlığı kocaman bir artı puan olurken, maçı anlatan arkadaşın heyecansız tavırları küçücük bir eksi puan olarak yazılıyor hanesine NBA98'in. 3D hızlandırıcılı bir kartla mükemmel ötesi olduğu yolundaki söylentilere yer vermek istemiyorum, mis gibin ekran kartını kol saatiyle yakan bir zihniyet olarak acıma ellemeden geçiyorum buraları ama 3D bir kart alacağım yakında, NBA2012'yi 3D oynayacağımı [saatim ait olduğu yerde, kolumda olarak] umuyorum en azından.

NBA'yi NBA yapan starlardan birkaçı maalesef [yine] oyunda yok, onun yerine **create player**'dan Muder diye oyuncu yaratabiliyorsunuz. Topsakal yapın emi. Köse olmak zor...

Türünün gelmiş geçmiş en iyi oyunlarını açıklamak da bir kaç seferdir bana düşüyor. Mutluyum. EA yine yapacağını yapmış, bir kez daha mükemmeli yakalamış, bana da fazla bir şey kalmıyor söylemek için. Zaten 1800 kelimedir söylüyorum, adamlar da kızacaklar şimdi, bi sus da çalışalım diye.

Susuyorum ve zıplıyorum salondan dışarı, siz içeri girerken, uçuyorum, yukarı, uçuyor, uçuyor uçuyorum. Uykum gelmiş yatıyorum, bir nebze alaka... Sorular sorunlar, muhabbet vs vs her şey için, adres aşağıda. Gameshow nasıl ama, uçuyor, uçuyoooooor!

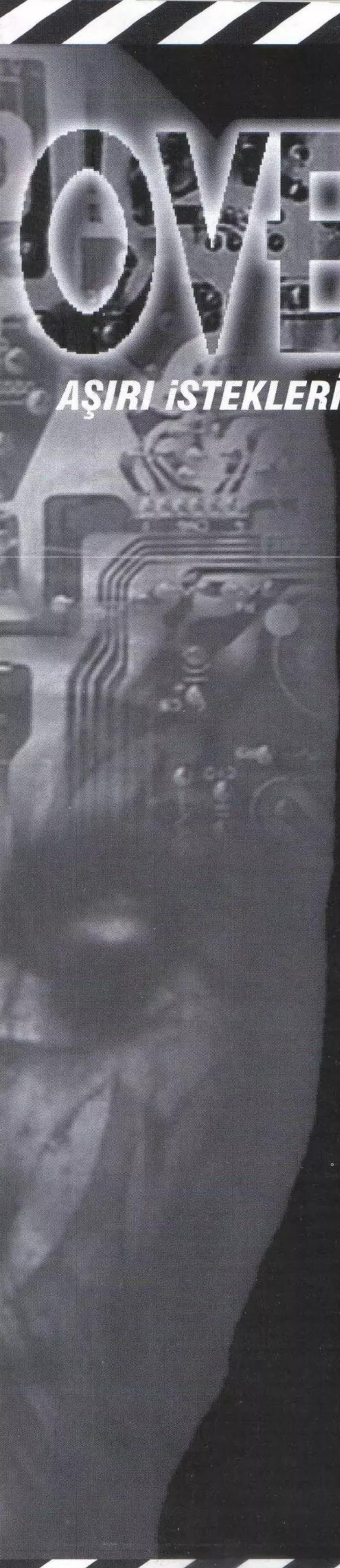
Uçtum kaçtım.

☒MUDER
"Potaaltı ne tarafa düşüyo birader?"
muder@gsmnet.com

FİRMA: ELECTRONIC ARTS
TÜR: SPOR
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 45 MB HARDISK
GENEL: %95

OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER



Planımızın ilk bölümünün başarısızlığı bizi olumsuz olarak etkilediyse de hala içimizdeki umut kırıntılarıyla beslenmeye çalışıyor ve tek çıkış yolunu ise "yeniden kazandırılan" iki manyağın sorgulanmasında arıyorduk. "Yeniden kazandırılma işlemlerinin çok sıkı bir şekilde, titizlikle uygulandığını biliyorduk, ancak hala içimizdeki o umut kırıntılarını koruyarak bu sorgulamadan tatmin edici bir sonuç elde edeceğimizi umuyorduk. Artık tüm hayatımızın anlamı bu "Thing" denen bilgisayar manyağını ele geçirmeye adanmıştı sanki. Bilgisayar uzmanlığından başka oradan oraya koşuşturup bir de dedektiflik yapıyorduk. İnsanlar hala kızgındı. "Thing" hala görünüp kayboluyor, gerekli gördüğü kişilere ve yerlere zarar verip gerilimi derece derece artırmaya devam ediyordu. Yeniden kazandırılma işkemlerinin yapıldığı laboratuardan aldığımız bilgiler bizi doğrudan, tüm bu belanın sorumlusu olan iki manyağa götürüyordu. İşte planımızın ikinci bölümü başlıyordu: Tekrar topluma kazandırılan eski bilgisayar dahileri, yeni tekstil işçileri olan iki manyakla konuşmaya hazırdık [daha önce bu manyakların isimlerini bilmediğimi, daha doğrusu hatırlamadığımı söylemişmiydim?]. Onları bir süre alıkoyarak kendi laboratuarımıza götürdüğümüzde gözlerinde oluşan şaşkınlıkla karışık pırıltı aynı anda umutlarımızla birleşerek çıkış yolunu aydınlatıyordu; veya biz öyle sanıyorduk. Zaten o anda işlerin yolunda gittiğine dair en ufak bir işarete bile ihtiyacımız vardı. Konuşmaya [daha doğrusu sorgulamaya] ilk ben başladım:

- Beyler sizi bir süre alıkoymak zorunda kaldığımız için özür dileriz ama neler olup bittiğinden umarım haberiniz vardır.

- Haber mi? ne haberi?

- Pekala açık konuşacağım. Siz şu anda "yeniden kazandırılmış" uyumlu bireylersiniz. Esas işiniz tekstil değildi ancak...

- Neden bahsediyorsun? Ne kazandırılması. Ben kendimi bildim bileli tekstil fabrikasında çalışırım. Arkadaşımda öyle, yıllardır orada çalışırız.

- Bakın üzülerek söylemeliyim ki sizler aslında daha önce bir bilgisayar suçu işleyerek ve sahte bir bilgisayar kahramanı yaratarak herkesin başına bir sürü bela açan "yeniden kazandırılmış kişilersiniz. Şu anda sizin korkunç bilgisayar kahramanınızı yakalamak ve yoketmekle yükümlüyüz. Fakat artık işler çığırından çıktı ve yarattığınız bilgisayar algoritması neredeyse serbest bir iradeye sahip, zeki ancak kötü bir varlığa dönüştü. Belki hatırlarsınız ismi "Thing".

- Bakın bayım siz yanlış kişilerle konuşuyorsunuz. Daha öncede söylediğim gibi tekstil fabrikasında çalışırız ve sizin bilgisayarlarınızdan da hiç anlamayız. Ayrıca "Thing" ne kötü bir isim öyle. İddia ettiğiniz saçmalıkları yapmış olsak bile inanki böyle kötü bir isim takmazdık. Ancak zırvalarınızdan hiçbir şey anlamadığımız gibi bu şekilde devam edecek olursanız benden alacağınız her cevap koskoca bir "Hayır, bilmiyorum" olacaktır. Değil mi XV-13?

- Kesinlikle, hiçbir şey anlamıyorum.

- Pekala beyler; eğer size fabrika işçisi olmadığınızı, aslında zeki ve kaçık birer bilgisayar dahisi olduğunuzu kanıtlarsam bana çok ufak da olsa yardım edeceğinizi garanti eder misiniz?

- Fakat bayım biz...

- Lütfen, Evet veya Hayır. En azından yok edilmiş geçmişinizde neler yaptığınızı duymuş olursunuz.

- Eh! madem öyle dediğiniz gibi olsun. Sence XV-13? Eğlenceli olur ha ne dersin?

- Kabul, peki

Ekip arkadaşlarımın bana inanmaz gözlerle baktığını gördüğümde bir anlık riskli ve uçarı bir hareket yaptığımı anlamıştım. Aslında "yeniden kazandırılmış" kişilere bu şekilde davranmak kesinlikle yasaktı ama yapılması gerekenin bu olduğuna dair inancım sonsuzdu. Risk yoksa, başarı da yoktu. Ve bu manyakların beyninin karanlıkta kalmış, ulaşılmaz bir yerinde kesinlikle işimize yarayacak bilgiler bulunduğuna inanıyordum. **Böylesine akıllı tiplerin kendilerinde farkında olmadığı bazı bilgileri sağlama almış olması gerekti. İşte ben bunları ortaya çıkaracaktım...**

Geçenlerde yatağımın yanındaki sandalyeye oturup, yatakta yatan kendimi seyretmeye koyuldum. Sanki kağıttan kesilmiş, her taraftan aynı 2 boyutlu profili görünen bir karikatür kahramanı gibi görünüyordu. Kendisi ile dışındaki dünya arasında bir boşluk bırakmak isteyen ve bu boşluğu tehdit eden her türlü unsurun karşısına görünmez oyuncak bir silahla dikilen yanlız bir kahraman: İşte o bendim. Özne ve nesne ilişkisini kendisi adına yok eden, kendi kendisinin oyuncağı olduğuna inanmış bir varlık: İlginç ama yine de o bendim. İyiliğin ve kötülüğün sınırlarında dolaşan, yalnız ve yorgun bir ruh: Istırap verici ama o bendim. Geçmişe doğru kasvetli bir yolculuğa çıkan ve önüne dikilen 24 Polat'a da aynı yumruğu indiren kızgın bir mizaç: Yo! hayır, böyle birşey yapıyor olamaz ama o bendim. Şu anki zamana kadar olan yaşantısını olanaksız istekler, boş imgeler, boş tasarılar ardında kullandığına inanan kötü bir yürek: İtiraz ediyorum, çok büyük haksızlık ama yine de o bendim. Geçmişin rahatsız edici dikenlerini tek tek koparan, yaşamını bir yandan ileriye götürüp, bir yandan da dönüp ayak izlerini silmeye çalışan zayıf bir karakter: Yo artık bakmaya dayanamıyorum ama o bendim. Hep yalnız kalmayı düşleyen fakat yalnız kaldığında bunun acısını çekme cesareti gösteremeyen yarım kalmış bir varoluş: Hayır yeter, bu saçmalıklara şahit olmak istemiyorum, ancak ne yapabilirim o bendim. Evet ne yazık ki bendim. Umutlardan, coşkulardan, isteklerden, hayallerden, içgüdülerden oluşmuş karmaşık bir yapıydım. Bunlar olmadan ben neydim ki?...

Geçenlerde yatağımın yanındaki sandalyeden kalkıp yatakta yatan kendimin yanına yattım. Kendimle kendim arasında bir boşluk bırakmak

istemiyordum. Kendi kendime gülümsedim: İşte o bendim.
Hoşgeldiniz Overdose dostları. Yeni bir sayı, yeni bir macera, en taze, en yeni istekler ve yeni bir Overdose. Bu ay da dahil tam 6. Overdose bu; ve şüpheci bir karakteri olan ben, gösterilen bu ilginin karşısında sizlere ve bana güvenen diğer arkadaşlarıma [onlar kendilerini bilirler; zaten 3-5 kişi] teşekkür borçluyum. Yine mektup bombasına tutulduk. Kamer'in posta kutusu Overdose'a gelen mektuplarla doldu taştı. Ne diim: Sağolun ve bittabii ki mektup yazmaya devam edin [dilencilik başlangıcı]. Şimdi açıklamam gereken bazı maddeler var, birikti, bi zahmet okuyun:
1- Gelen mektupların bazılarında baştaki hikaye ile ilgili anlaşılmayan birkaç nokta olduğunu tespit ettim. Şimdi bu baştaki hikaye aslında her ay yazılan ayrı bir hikaye değil, devamlı süren bir hikaye. Tek başına ayrı bir hikaye olarak okunduğunda anlamsız kaçacak ve doğal olarak "Ne lan bu?" denilecektir. Yanlış anlamayı hemen düzelteyim: Bu birkaç ay daha sürecek devamlı bir hikayedir, sakin makin olun [türkçeyi katletme başlangıcı 1].
2- Yine tespit ettiğim [hep tespit ederim, işim bu] bir başka nokta da tarzımla ilgili [diğerlerine göre sorun]. Şimdi yazacaklarımı tarzımdan şikayeti olanlar okusunlar, diğerlerinin şikayeti yoksa burayı geçebilirler: Bi kere Overdose'a mektup yazan herkesi yakın arkadaş, samimi bir kişi gibi görürüm ve bunu yazılarıma yansıtarak saçma sapan bir ciddiyet ve mesafeden uzak durmaya çalışırım. Madem 2hayatta bir araya gelip de konuşmamız zor, hiç olmassa bu yoldan samimiyet kuralım. Ey asılsız alınganlığın kıskacındaki Türk gençliği: Size sıcak bir dost, yakın bir arkadaş gibi davrandığım için beni suçlayabilir misiniz? [tarzımdan şikayetçi olanlar size söylüyorum].
3- Gördüğünüz gibi bu ay yönetim kurulunu toptan bir şekilde tokattan geçirdim, yerlerde süründürdüm, kırbaçladım, tekmeledim ve Overdose'u 8 sayfa yaptırttım. Güle güle kullanın. Biraz güç toplayayım yakında 10 sayfa oluruz merak etmeyin [bu arada geçen ayki kampanya da güme gitti yaw].
4- Bu da bir rica: Lütfen artık mektuplarınıza Mac'le ilgili yorum veya soru yazmayın. Yani artık 6 ay geçti ve ben Mac Mit'inden çok fena sıkıldım. Adam özgür iradesini kullanıp çekti gitti işte. Bunun "nedenlerini" ve "nasıllarını" cevaplamak sizde takdir edersiniz ki benim sorumluluk menzilimin tamamen dışında kalmaktadır. Bu ricayı göz önünde bulunduracağınıza inanıyor ve hassasiyetiniz için şimdiden teşekkür ediyorum [ayol, çok kibarım].
Eveeeet, bakalım bu ay sosyal aktivitelerimi yerine getirip, makinanın çalışmasını sağlayacak uyumlu bir birey olmuş muyum? ["mesaj var" başlangıcı 1]
Ayın Oyunu: Bu ayın oyunu Fallout [bu kadar kötü başlangıç da yapılmaz be!!]. Oldukça ilginç bir oyun; Biraz Diablo, biraz Daggerfall karışımı ve daha çok Adventure tarafı ağır basan güzel bir FRP-Adventure. Oyunun en güzel tarafı zaman faktörünüde göz önüne alarak belli bir heyecan ve gerilim yaratabilmesi. Ve ilginç tarafı da zamanı ve görevi boş verirseniz tamamen özgür bir biçimde dolaşıp istediğinizi yapabilmeniz [yapmayın ama!]. Diğer radikal adventure ve FRP'lerde olan sıkı kurallara uymanız gerekmiyor. Bunun yanında grafikleri, konusu, atmosferi, sesleri gayet güzel ve bağlayıcı nitelikte. Tek sıkıcı tarafı Combat'larda Turn-Based olması [real time olsa ne güzel olurmuş]. Buna rağmen "o kadar kusur kadı kızında da olur" diyerek alınır, oynanır, oynatılır, tavsiye edilir [ben değil, siz edin. Yeminimi bozmam!!].
Ayın Filmi: Bu ay bizim GameShow tayfasıyla acayip bir filme gittik ve topumuz birden [top da dahil [kötü espri]] allak bullak olduk. Hani şu mükemmel Dune filmini çeken punk saçlı uçuk yönetmen var ya, David Lynch, işte o ve son filmi: Lost Highway. Bu adamın Dune dışında normal bir film çektiği görülmemiştir. Söz konusu filmlerinde bir dolu ruh hastası karakter, gayet sıradışı bir hayatı yaşamak zorunda kalırlar [Wild at Hearts, Twin Peaks]. İşte Lost Highway'de böyle bir film. Aşk [iiiyyy], ihanet [ooooo!!], kıskançlık [cık, cık!!], sıradışılık [?] gibi kavramların hakim olduğu fakat bu kavramların asla normal bir yolla anlatılmadığı oldukça kompleks ve mükemmel bir film. Özellikle müziklere, konunun işlenişine ve kurguya dikkat diyorum.
Ayın Kitabı: Bilim Kurgu'nun en baba isimlerinden Isaac Asimov'un bir romanı var bu ay huzurlarınızda: Sonsuzluğun Sonu. Genelde zaman paradoksu üzerine oldukça güçlü bir hikaye kuran [kuran-ı kerim esprisi yapacam, dayanamıyorum] yazar aynı zamanda insanın varoluşsal durumuna da göz atıyor [bizim kafası karışık az kalsın yakıyordu kitabı!!. Biliyorsunuz muhteşem salağımız Serkan gitti]. Özellikle zamanda ileri geri gitmeler, gerçekliğin değiştirilmesi; sonsuzluk alanının kurulması gibi her yeri hayal gücü kokan bir dolu kavram romanın temeline o kadar güzel oturtulmuş ki baştan sona kadar rahatlıkla okunabiliyor. Ama sonra kafanızda bir sürü soru işareti oluşuyor. Eee Isaac Asimov bu; kesinlikle alın. Ha birde kitap fuarından "Tanrıbilim ve Felsefe konuşmaları" isminde bir kitap daha almıştım. Bulursanız kesinlikle alın diyorum. Doktor, Doktorun arkadaşı, Teolog ve Rasyonalist'den oluşan 4 kişinin azgın bir Felsefe tartışmasına girişini zevkle okuyacaksınız.
Ayın Albümü: Kesinlikle Overkill'ın "From the underground and Below" adlı albümü. Şu son bir senedir dinlediğim en iyi Trash albümü. Saçma sapan değişim rüzgarına kapılmadan da çok iyi müzik yapılacağını kanıtlayan mükemmel bir gruptur Overkill. Bu albümde de sert bir yapı üzerine oturtulmuş ustaca bir vokal ve melodi hemen kulağa çarpıyor. Parçalar coşturucu ve tempo hiç düşmüyor. Kötü parça yok. Ne diyim tez alınmalı. Metallica Reload'i önyargılarımdan uzak dinliyorum, değerli fikirlerimi gelecek ay belirticem.
Ayın Olayı: Kamer'de bu ay Network Eğlencesi vardı. Topluca Warcraft 2 oynamaktan kafayı yedik. Dergiye yetişmesi gereken ne kadar iş varsa hepsi yarım kaldı. Uyarıyorum: Bu Network'den herkes de olması gerekiyor [olumsuz konuşucam sandınız dimi]. Yasal uyuşturucu buna deniyor galiba. Biz çok hastayız, bağımlılık had safhada. Süper...
Ayın Kampanyası: Sekiz sayfa olduktan sonra geçen ayki kampanyada güme gitti. Şimdi ne kampanyası yapayım diye kara kara düşünürken bizim Şahin'in aklına birşey geldi: Şöyle ki: "mektupları kağıtta yazmak yerine diskette gönderme kampanyası". Hem kolay, hem ucuz [ne alakası varsa1], hem de dinamik [ne alakası varsa 2]. Ne diyorsunuz?
Ayın Sorusu: Canım sıkıldı da böyle bir soru cevap muhabbetine başlıyım dedim. Hem göndereceğiniz mektuplarda [mektup değil, disket he he!!] muhabbet olur. Şimdi ben bir soru soracağım [şişşştt ciddi olun], sizde eğer isterseniz cevap yazıp göndereceksiniz. Merak etmeyin sorular öyle "Ali ile Ayşe'nin yaşlarının toplamı 40 dır, Ali 20 yaşındaysa Ayşe kaç yaşındadır" gibi olmayacak. Benimkiler biraz daha ciddi [ciddi olun demiş miydim?]. Cevabınızı yazdığınız mektubun [disket dedik!!] bir yerine iliştirseniz yeter. Ne dersiniz? İyi olur diyenler şu soru hakkında düşünsünler bakalım [Overdose sınavı başlıyor. Sessiz olun]. Soru şu: Küfür eden birisi ile, aynı küfürün içeriğini ve anlamını bilipte küfür etmeyen ama küfür edene de terbiyesiz diyen birisi arasında fark var mıdır? Yada daha basitçe Küfür eden kişi terbiyesizse, aynı küfürü bilipte etmeyen kişi de terbiyesiz midir? Hadi bakalım. Cevaplarınızı çok merak ediyorum.

ZEBANİ: Meydanı boş buldunuz bakıyorum. Şaklabanlığın bini bir para.

Sevgili Zebani,
Öncelikle selam! Sonralıkla [:)] köşen [sayfan?] hayırlı olsun... Mac gitti, yerine sen yazıyon di mi? [Serkan'dan mı bulaştı ne?] yani Overdose'u bir Macbeth içteniğiyle kullanabiliyor muyuz? Her tür oyun sorma var mı? Pardon ama o mektuplar öncesi laf torbalarını niye yazıyorsunuz? Top secret! bunları yayınlama (?] lütfen... Senin zayıf yönün Amiga'mı? Hani Mac'e mektup yayınlatmak için "Commodore severim, eski sevgilimdi demek gerekirdi ya". Ben Commodore sonra Amiga sonra PC kullandım... Sana mektup yayınlatmak için n'apcaz? Kızmıyon di mi? :]]]- Oh bea, bu kadar mavra yeter mi? sorular...
1- X-COM serisine bayılırım...da 3.'sü biraz karışık gibi...Neden? Ve savaşta niye böle 1 saat bekliyoz? Niye Mythos Games'in oyuna katkıları olmuş? Onların yüzünden mi oyun bol detaylı? Ben çok mu gevezeyim? O kadar şirketin açıklamalarını okumak kasıyo, bu Microprose sadist mi? Okumasak bişe olur mu? O herifleri yani şirketleri "allied" yapınca n'oluyo? En kötü derece olunca n'oluyo?
2- Geçen gün Magic the Gathering ve de Diablo'yu aldım... Diablo'daki dungeon kaç katlı ve de Valor görevini nası geççez? Yani nerde bu zırh? Emin ol o oyunu diil oynamak 8 yaşındaki küçüklerin izlemesi bilem tehlikeli! Zavallı kuzenim altına işedi korkudan.
3- Fifa Soccer Manager'da en Legal Cheat'leri yapıyon, bol para, araba, tatlı yaşam, Ronaldo, Weah takımda, yaşarız paşam...
4- Magic the Gathering niye Turn Based diil de Real-Time?
5- Dergiye nası eleman olunuyo? Maaşlamı yoksa primle mi yoksa karın tokluğuna ve de konaklamayla mı çalışıyorsunuz?
6- Magic the Gathering aldım demiştim ya, o Battlemage'miş yani Microprose'un yaptığı diil...O hiç bir yerde yok Microprose'un yaptığı. Onu nirden bulucaz? Bi bilgisayarcı ismi söylesene alabileceğim? Eh soru[n]lar bu kadar. Yayınla [lütfen lütfen]sanda yayınlama [yapmassın sen öyle şey] sanda saol, varol.
Armağan "Mr. Magic" [ya da "DasherSW" ama station wagon diil] Amcalar
Zebani: Evet, Mac ölmeden...pardon gitmeden önce bana bir miras bıraktı. İşte ben de o mirası yiyorum [yerine getiriyorum]. Serkan'dan sana bulaşan şeyin ne olduğunu söylemek istemem ama hoca hocayı tekkede... neyse, burayı bir Machbeth içtenliğiyle kullanamıyorsun. Ayrıca "Macbeth içtenliği" ile neyi kastettiğini de belirtmemişsin. Her türlü oyun sorabilirsin ama karşılığında cevap alabileceğin kuvvetle şüpheli. Tutupta Putt Putt's Fun oyunuyla ilgili birşey sorarsan [Kamer'de var çok güzel oyun] karşılığında ne cevap geleceğini tahmin bile edemessin. Mektup öncesi laf torbalarını da "laf olsun torba dolsun" diye yazıyoruz!!...Makina olarak tüm sistemleri kullandığım için zayıf yönüm kalmadı. Başka bir zayıf yönümü keşfetmeye bak bence [o kadar çok varki üühh!!].
1- Bu da "bir soruya ne kadar çok soru sıkıştırırsam o kadar iyi taktiği galiba". Tabii bunların hepsini maddelersen çok soru olur, mektup uzar ve de Zebani yayınlamaz diye düşündün di mi? Yeni jenerasyon çok kurnaz ama yetersiz. Yemem bu numaraları. Neyse bir daha yapmayacağını umuyor ve gökler adına seni şimdilik bağışlayarak istediğin cevapları aşırı derecede kısa olarak yanıtlıyorum: a-Çünkü adamlar oyunun biraz komplike olmasını istemişler. b-Real time oyna o zaman, bekleme. c-Mytos Game demekki bu işlerin uzmanı [ne?] d-Hayır. e-Kesinlikle. f-şirketlerin açıklamalarını okuyacaksın canım benim, çünkü şart. g-olur inşallah. h-müttefik oluyorsun p-(bak alfebeyi de şaşıttın bana!] oyun bitiyor, tabii başarısız olarak.
2- Bu Diablo oyunu 14 katlı. Senin aradığın zırh yanlış hatırlamıyorsam [çok oldu oynamayalı] 6. ya da 7. katta. O katlardan birisinde Blood Stone'ları orda burda dağılmış küçük fıskiyelere atıyorsun ve bazı kapılar açılıyor. O kapılar seni doğrudan zırhın olduğu yere götürüyor fakat içinden çıkan yaratıkların "hoşgeldin" partisini bir güzel dağıtman gerekiyor. Ondan sonrası kolay.
3- Oyunu alın teriyle oynayıp o saydığın şeyleri yaparak gurur duymak varken, sen tut hıyar editör Cheat'lerini kullan sonra da böbürlen: cık cık cık, çok ayıp hatta utanç verici hatta ve hatta büyük küstahlık [abarttık!]. Bu Cheat olayı eğer benzetme yerindeyse çok afedersin "kasırganın yanında osuruktan medet ummak" olur sanırım ben.
4- Sen bana adresini versene!!! Konuşmamız lazım...!!!!
5- Başımızda yeteri kadar geveze var zaten. Bence sen politikaya soyun. Yazarlık işlerinde para yok. Biz burda 8 çocuğa bakmak için mecburen çalışıyoruz [hepimizin 8 çocuğu var!].
6- Ben de inanmamıştım zaten. Okuduğum anda "bu şaşkın çocuk olsa olsa

Battlemage'i almıştır" dedim transandantal medistasyonla beynine girerek. O oyunu evrende sadece tek bir yerde bulabilirsin: Kamer bilgisayar [öhö!]. Hatta paralel evrenler teorisine inanacak olursak bu yine böyledir.
İşime gelen mektupları yayınlıyorum işte [yalan yalan!] ama seninki nasıl olduysa araya girmiş. Ya benim salaklığım, yada senin yeteneğin. Ne olursa olsun mektup gönder ve hoşcakal [geçen aydan devam]

MEG: Ağzın bozuldu hemen. Gücümüzün sınırlarını bilmiyorsun. O sadece bir uyarıydı.

Merhaba Zebani,
Öncelikle sana yöneltilen eleştirilerin çoğunun Mac'i savunma amaçlı olduğu kanaatindeyim. Ama sen Mac'e hiçbir suçlama getirmiyorsun. Bu yüzden büyük üzüntü duymaktayım. Aslında herkesin eleştirmesi gereken belki de Mac. Birçok insanın Mac'e "niçin gittin, bu kadar sevenin varken niye gittin?" demesi gerekirken, herkes sana "niye geldin, Mac'in yerini hiçbir zaman alamassın!!" diye çıkışmaya başladı. Şimdi son bir kaç haftayı zevkli geçirmeme yarayacak çok önemli birkaç soru:
1- Diablo benim en favori oyunum. Savelerimi daha çok ilerletmek için çoğu kez save-load ya da yiğitliğin onda dokuzu kaçmaktır taktiklerini uyguluyorum. Şimdi 13. Level'da Blood Knight'larla karşı karşıyayım. Şu an ki save'imde üç tanesi birden üzerime geliyor. İlk karşılaşmam da bir ikisiyle savaştım, göğüs göğüse taktiğiyle harcadım ama şimdi bayağı dardayım. Bana hem bunlar, hem de Diablo için en çok işe yarayan büyüleri söyler misin?
2- Winzip'le alıştırma yapıyorken kayıtlı mektupları [hepsi de GameSHow için] sıkıştırıyorum ama sonrası Adapazarı ıslama köfte [ne alaka yaw]. Sıkışanları açmak için ne önerirsiniz? [tuvalet hihihihihhohohooöğğğğhühüüüü].
3- Aklım yine Diablo'ya gitti. Bunun 2.'si ne zaman çıkacak çok merak ediyorum. Ayrıca Mega Slayer hakkında da senle aynı görüşte değilim. Kimse Diablo'nun eline su dökemez. Tabii Crusader dışında, o bu türün babası [malesef daha bi tanışıklığımız yok].
4- NHL 97 bende hiç çalışmadı. Tam Install ederken Gamedata'da takılıyor ve hata veriyor. Bunu farklı 2 CD'de de [biri arkadaşın, biri benim] yaptı. Sizde orjinali var mı?Varsa kaça? [kutulardan istemiyorum onlar pahalı]
5- Thrustmaster mı daha iyi yoksa Microsoft Sidewinter mı? bu pahalı aletlerden birini alırsam [alabilirsem] bir Simulasyon arşivi kuracam bi de Sensible Soccer'ı alcam.
6- Civilization 1 gerçekten mükemmel. Civ 1'e en yakın türde mümkünse diskette birkaç oyun söylersen mesut bahtiyar olurum. Bir de Conquest of the new world kaça patlar?
Soruların acil olduğunu söylemek adettendir. Felsefen on üzerinden on; çünkü benim felsefem "herkesin felsefesi en iyisidir; çünkü o kendisini içerir, yalanı yaşamaz". Sana bu azap günlerinde bol şans diliyorum.
Zebani: Mac konusunda benim söyleyecek bir şeyim kalmadı. Konu fazlasıyla uzadı zaten. Hatta bu konuda 56 baskı yapmış bir kitabım bile var: "Mühendislik ve otomasyon dünyası [evet, ne var?]. Duyarlılığın için saol diyorum ve işte cevapların [diyorum]:
1- Hangi karakterle oynadığını belirtseydin keşke. Eğer Mage ile oynuyorsan bu karakterin en büyük gücü büyüdür [altın kural]. Pis bir durumda kalırsan mage olarak firewall, fireball, Lightning, stone curse ve Teleport büyülerini kullanabilirsin [tabii belli bir level'dan sonra]. Özellikle "teleport" büyüsünü kullanırsan hiçbir savaşı kaybetmessin. Eğer warrior'san savaşma yeteneklerinin yanında büyü de kullanabiliyorsun. Eğer pis bir durumda kalırsan [malesef oyunda pislik dolu] fighter olarak kullanacağın en iyi büyü "firewall" olacaktır [doğru yerlere yerleştirirsen]. Rogue karakteri oynuyorsan zaten savunma yapmaya ihtiyacın yok. Hazırla yayını ve okunu, fırlat düşman üzerine, gebersin itoğlu itler [ay dayanamadım walla].
2- Bizde winzip'le alıştırma yapıyorken "silinecek Cheat yazıları ve hıyar holy" adlı dosyayı sıkıştırıyoruz fakat sonra öyle böyle değil hayvan gibi bir "EXTRACT" Button'uyla açmaya başlıyoruz ama sonrası "bundan iyisi Şam'da kayısı".
3- Bak şimdi! yaw sen hele bir birincisini bitir de öyle merak et ikincisini güzelim. Ama Diablo II 1998'in sonlarına doğru çıkacak [Tiberum Sun'ın akibetine dönmesse] ve bu sefer 5 karakterle oynanacak. Ayrıca ilkindeki gibi zindan zindan sürünmek yok; oynayacağınız dünya daha geniş [köy kasaba havası da alacaksınız]. İşte Diablo 2 için elimde olan bilgiler bunlar [Hamamböceklerinin sindirimiyle ilgili olan bilgilerim daha çok ama konuyla alakası yok]. Ayrıca daha Crusader'ı oynamadan bu türün babası olduğunu ve Diablonun eline kimsenin su dökemeyeceği gibi beylik çelişkileri açıklamak için sana bir savunma şansı daha veriyorum.
4- Ne yapıcan 97'yi, NHL'nin 98'i çıktı mis gibi [nasıl oluyorsa!]. Sen vazgeç o sevdadan. Bu sorunsuz her makinada çalışıyor [Disk Drive'sız, Harddisk'siz, Mouse'suz bir 286 laptop PC'de bile]. Tabii bu oyunda normal bir CD fiyatına evrende sadece Kamer Bilgisayar da satılıyor [bir de Orion Nebula'sında olduğu rivayeti var!].
5- Yaw bak şimdi çıkarttıracaksın bana "elektromanyetik felç topumu". Simulasyon arşivi kurmak için bu gereksiz aletlerin olması gerekmiyor ki. Ama "bana ne ağa benim lüks zevklerim vardır ve de göz göre göre maymun iştahlıyımdır" diyorsan [dedin bile!], git al. Daha ismini duymak bir yana zor telaffuz ettiğim bu pahalı oyuncaklardan Thrustmaster, derin araştırmalarım sayesinde daha iyiymiş [parası da tabii]. Eğer bu aleti alırsan bir şekilde bana adresini ver ki bende seni tebrik etmek için "içinden yumruk çıkan kutu" oyuncağını göndereyim. Fakat bu aletle Sensible oynanmıyor diye bir dedikodu var ortalıkta [yani ne diyim ben sana şimdi!!].
6- Bu aslında "bana şu şu oyunu tavsiye et" anlamına geliyor ama neyse: diskette "railroad tycoon". Conquest of the new world ise Kamer'de sana ucuza patlar. Hadi şimdi kaç burdan.
Bence de "mektupların acilen gelmesi" adettendir. Pek fazla felsefe yaptığımı zannetmiyorum. Zaten bu kadarından bile kafası karışanlar var [tek kişi kaldı, salak Serkan gitti...Şimdilik Hoşcakal [şimdilik 2].

Zebani: Elinizden geleni ardınıza koymayın. Sizden mi korkacam?

Sayın Zebani,
Mac'in gitmesiyle tam bir şok geçirdim amma vavşak [pardon yavaş] yavaş atlatıyorum sanırım. Senin onu aratmayacağına canı gönülden inanıyorum. Sana iyi bir ay diliyor ve şincik sorulara geçiyorum:
1- Indy 4'te takıldım. Balonlan Girit adasına geldim fakat o harabeler bayağı karışık. Elimde transit aval aval geziyorum, ne yapacağım? Galiba ikinci disk buralardaymış.
2- Sherlock Holmes 2'de Şahin'in açıklamasına rağmen takıldım. Hamam da Whitney'e tüm şeyleri sordum. Sonra açıklamaya göre her yere gidip, her şeyi yaptım. Fakat geri dönünce Whitney hala orada, yani gitmemiş Acaba Mrs. Ratchet ile mi ilgisi var? Ben orada delil olarak sadece damgayı buldum. Oreda ni etceğemi dam olarak accığlarmısınğ?
3- Daggerfall'u arkadaşlarımdan temin ettim. Fakat oyunda saldırmasını bile bilmiyorum. A tuşuna basıyom ama bir şey olmuyor. Inventory'de biraz karışık geldi. Bir de oyunun grafikleri kötü, yani dergide ki resimlerden de kötü.
4- Annemle anlaştık, artık her mevsim oyun alcaz. Bana göre yeterli. Sence Theme Hospital'ı mı alayım yoksa NFS2'yi mi? Hangisi daha fazla oyalar?
5- NBA 97 mükemmel ötesi bir oyun bence. Ya Zebanice?
6- Bana o oyunda defans taktiği verir misin? Ayrıca kendi yarattığın oyuncular takıma çok yararlı oluyor bence. Sen yaptın mı?
7- Afedersin yedinci soru yokmuş.
Sorularım bu kadar. Sana ve GameShow'a başarılar.
Barış "The Fanatic" Sılay
Zebani: Bu yüzden bitkisel hayatta olupta iyileşmemekte ısrar eden inatçı tipler için elimizde mükemmel bir sağlık programı var [Ötenazi üstadı Dr. Kerkovan da kadromuzda]. Fakat sen vavşak vavşak, pardon yavaş yavaş kendine geldiğin için seni affediyoruz. Sadece Overdose'a mahsus olmak üzere inançlarının peşinden sonsuza kadar bıkmadan usanmadan koşmanı ve inancının doğruluğundan bir an olsun şüphe etmemeni salık veriyor ve cevaplara geçiyorum [din bezirganlığı böyle oluyor galiba diycem ama ciddi bir mesaj olduğu için kesilecek gibi bir his var taaa içimde bir yerlerde. Eğer kesilmesse şanslısınız].
1- Şimdi orası biraz karışık. Beni iyi dinle. O harabelerdek, küçük evlerden birinin içinde bir şema var. O şemada ortadaki öküz kafasının boynuzlarına bakacağın noktalar belirtilmiş. Teleskopla o noktalardan boynuzlara [tam kenarından] bakarak iki çizgi oluşturacaksın [iyi dinliyon de mi?]. O çizgilerin kesiştikleri noktaları kazıp ikinici diski bulacaksın.
2- Şahsen Sherlock 2'yi oynamadım ama "nedir bu okuyucularımızın Sherlock 2'den çektiği" diyerek Şahini bulup işkence ettim. Fakat Şahin de yapacak birşeyi olmadığını, yazdıklarının aynısı yapıldığında oyunda hiçbir sorun çıkmadığını, sorun çıktıysa da okuyucuların mutlaka eksik birşeyler yaptığını söyledi [işkence halinde herkesi satma olayı yani].
3- Daggerfall pek de kolay bir oyun değil. Öyle olmadığı içinde fazlasıyla zevkli zaten. Saldırmak için Mouse'u sol tuşuna basarak sağa-sola veya yukarı-aşağı [duruma göre] hızlı hızlı hareket ettirmen gerekiyor. İlk başlarda biraz garip gelebilir ama sonra çok kullanışlı olduğunu görecek ve "vay be yapmış gavur" diyeceksin. Grafikleri ise eğer yüksek çözünürlükte oynarsan gayet güzel. Ayrıca sen dergideki resimlere bok mu atıyorsun ha? Çıkarttıracaksın şimdi bana "proton sapanımı". Cık cık cık.
4- İşte örnek bir Anne-Oğul ilişkisi. Okullarda okutulması gereken bir dram, pardon sosyolojik bir olgu, mükemmel bir Aile dayanışması, toplumun en küçük yapı taşında meydana gelen kusursuz bir parıltı, asla yıkılmayacak olan ve nesilden nesile aktarılacak bir gurur abidesi, evrendeki entropiyi yok edecek tılsımlı bir güç [yok yok bu ay kendimi tutamıyorum anlaşıldı]. Şimdi almak istediğin oyunların bir tanesi Strateji, diğeri ise Araba yarışı. Eğer bu iki türü de seviyorsan ikisini de al. Oh Tanrım ne kadar mükemmel!!!
5- Mükemmel ötesininde bir ötesi olduğunu kabul edersek eğer [ben ediyorum namusum ve şerefim üzerine], NBA 97 eh idare eder işte diycem, dayağı hakediyorum. Şaka bir yana Süper bir oyun. Herkes bir an önce bu oyunu alsın demekten kendimi alıkoyamıyorum...
6- Basketbol'da 2 tür savunma var: Adam adama ve alan savunması [yenileri icat edilmediyse]. Bunlardan bir tanesinde uzman olman sana yeter. Ben hazır oyuncularla oynadım hep. Ama söylediğin şeyi deneyeceğim. Bu arada unutma "en iyi savunma saldırıdır" ve "savunma yapmakta bir stratejidir" ve son kitabım olan "savunma ve havacılık"tır [ne?]...
7- Bence burda bir soru var. Eeee bakan göze göre değişir değil mi? Göz görmek istediğini görürmüş falan diycem bizimkilerin kafası karışacak yine. Sen sorduğun soruyu merak ediyorsun ama söylemiycem. Mektup yaz, öğren. Bu arada dikkatli bakarsan 7. sormadığını sandığın sorunun bir cevabını göreceksin [iyice karıştı kafaları].
Sana da mektup yazıp göndermede [gönderme var] başarılar. Hoşcakal [dövün beni].

MEG: Korkunun ecele faydası yoktur zaten. Bilmem yeteri kadar tehditkar oldu mu?

Selamlar Overdose okuyucuları & Zebani,
Ben sana diğerleri gibi "bu sana ilk mektubum" diye yazmayacağım

[hehue bak nasıl laf içinde laf ediyom!!]. ve şöle ekleyeceğim; kağıt ve yazı için çok pardon çünkü ben bu mektubu derste yazıyorum ve de instech hocamız bize [?!! bana] çok problem oluyor. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

Question 1- Abicim şu Dark Colony'de harita yapıyom fakat onu oynayamıyom, derdime çare. Ayrıca 4. görev çok zor naapıyım ? [human]

Question 2- Hoca şu isim arası yazılan ne ola? Hadi lakap olsa hepsi aynı şeyler olurdu ama her ay değişiyor [tabii bazılarınınki, benim yazdığım vallahi lakabım 9 yıldır aynı. Ayrıca ben aptal ve de Serkan değilim.]

Question 3- Ben derginizin 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11 [sayı saymayı öğrendim ama bitmedi] ve 14. sayısını almak istiyorum ne yapayım, ne edeyim? Sizde kalmadıysa okurlardan da alabilirim, ilgilenenler lütfen bana yazsın, adresim: 37 sok. no:5\2 Güzelyalı\İzmir. Laflamak içinde yazabilirsiniz [Bu sorunun özeti: Ben bir GameSHow fanatiğiyim].

Question 4- Abi şu aboneliği lütfen tekrar başlatın, başlatın, BAŞLATIN ULEN!, Eğer başlatmassanız 50'ye yakın GameShow okurunu kaybedeceksiniz [ben ve arkadaşlarım]. Çünkü burda GameShow geldiği anda bitiyor [bak baaaak, kendi çapımda tehdit de yaparmışım].

Question 5- Omay'a n'oldu? Bi görünüyo, bi gidiyo. Sizde işe başlamamış mıydı? Ayrıca [nerden nereye!!] İzbulfuya niye gelmediniz hı?

Question 6- Abi MDK'da save yapamıyom. Duyduğuma göre onun bir yaması vardı, siz de varsa bana yollar mısınız?

Question 7- Dungeon Keeper ben de bir garip çıkıyor [nassı yaw?].Ekranın yarısı kaymış vaziyette nedendir? Naapmalı?

Question 8- Meat Puppet'da mouse'um bir türlü hareket etmiyor [Driver'ım yüklü], Bir kere hareketli çalıştı onda da oyun felaket yavaştı. Bilgisayarım: Pentium 133, 16 Ram 1.5 GB HD, 2 MB S3 ekran kartı, mouse'um Agiler [Mouse'um hareket etmediği bir vakit kedim şerafettin'i yanına götürdüm tık yok- Terrible Joke- böüğğğht].

Ouff amma yazdım yaw hem de derste. Neyse artık bitiriim ben. Her ne kadar şürç-ü lisan ettiysek affola. Meg amiga grubu gerçekten çok iyiydi.

P.S: Sana hala oyun tavsiyesi soranların gözleri pörtlesin.

Bu ayın kampanyası: GameShow'a abonelik tekrar başlasın [Hadiyin beyler kalemi kağıdı alın, beni yanlız bırakmayın bakayım!].

Erkan "The Last Mikrop" Özgöncü

Zebani: Demek Last Mikrop ha!. Benden daha mikrop birisi de varmış meğer. Seninle iyi geçineceğiz gibi geliyor bana. Bugünlerde çoğu Overdose sever okulda, derste, nerede olursa olsun mektup yazıyorlar. Bu sevindirici bir durum. Ne yapacaksın ki ders dinleyip. Habire kafana bir sürü ıvır zıvır Teori dolduruyorlar ama dışarda hayatın sert kaldırımlarına toslamamak için neler yapılması gerektiğini söylemiyorlar. Biz hiç olmassa bu eksiği kapatıyoruz burada az, çok [hocalarına gösterme sakın bu satırları]. Neyse derste Overdose'a mektup yazmaya devam diyerek cevaplara geçiyorum:

Answer 1- Walla Erkancım oradaki hazır Map'lerle biz rahatlıkla oynayabiliyoruz. Makinanda veya oyunun Cd'sinde bir sorun olmasın? Veya sende? Bir daha denesen?

Answer 2- Yani sen 9 senedir "The Last Mikrop"sun ha? Bravo abi, sana saygı duyuyorum. Hizmetindeyim. İste asayım, keseyim, öldüreyim, sürüdüreyim; aklına gelebilecek her türlü iyilik-kötülüğü yapayım. Diğerlerinin Lakaplarına gelince: Onlar henüz lakaplarını bulamamış kişiler [kişilik bulamama hesabı diycem de, ulu orta söylemiyim, parantez içine koyalım deyü söyledim]. Serkan gitti artık. Bu da yaptığı son ve muhteşem salaklık oldu...

Answer 3- 1-11 arası GameShow'lar yok. Hatta onları bir şekilde temin edip bize gönderen okuyucularımız arasında yapılacak çekilişte 2 okuyucumuza CD veriyoruz [öhö! pardon, Evrensel yaramıza çomak soktum galiba]. 14. sayı ise elimizde istemediğin kadar var. Kamer'e bi şekilde telefon açarsan [260 02 25] hostes arkadaşlar sana yardımcı olacaktır. Ayrıca bu "bi şekilde" ne saçma bir laftır farkında mısınız?

Answer 4- Abi bu nasıl tehdit böyle? Yani biz Aboneliği başlatırsak 50 okur daha kazanacağız ha? Abonelik, şu anda sayamayacağım bir sürü ekonomik olgunun sürekli aleyhimize işlemesi dolayısıyla tarafımızca kaldırılmıştır. Siz 50 okur [ve varsa diğerleri] bizim zarara uğramamızı ister misiniz?

Answer 5- Omay yemek yemekten dolayı şişen bedenini kontrol edemedi ve patladı desem yalan olacak. Aslında Omay'ın şu anda ki durumu patlak olmaktan daha zor çünkü kendisini Fildişinden bir kulaye kapatarak Felsefe dünyasının kapısından içeri adımını atmış bulunmakta ve Nietczhe gibi kafayı yemiş durumdadır [felsefe bölümünde okuyo da]. Omay'dan ümidimizi kestik. İzbulfu'ya ise Mert, Meg ve Engin Abla gitti bile haberin yok mu?

Answer 6- MDK'nın Patch File'ını bulmak istiyorsan ya oyunu yapan şirketin Official Site'ından alacaksın yada daha basiti bizim biricik "www.gsmnet.com" site'ına bağlanıp ordan alacaksın. Biz malesef disket göndermiyoruz [sen kampanyaya uy, diskette gönder sorularını].

Answer 7- Insufficent Data... Please More Data.... I don't Understanda... [geçen aydan devam]. Abi çok ilginç ve orijinal hatalar duymaya başladım bu sıralar. Keşke sana olumlu bir cevap verebilsem bu konuda. "Grafik Kartında bir problem var" ile başlayan 1300 sebepten birisi de olabilir. Ne diyim Engin Abla'ya bir danış istersen. Ondan da cevap alamassan "Elektromanyetizma ve atmosfer" isimli kitabımı oku [orda bu konuya değinmiş olmam gerekiyor].

Answer 8- Meat Puppet normalde yavaş bir oyun zaten. Senin bilgisayarında yavaş, o halde Meat Puppet sende yavaş çalışır. Mouse'un bir suçu yok. Aynı problem bende de olmuştu ve köpeğimin yanına götürdüğümde "ne lan bu?" dercesine üstüne sıçmıştı [kötü espriye karşılık veririm, daha kötü espri yaparım].

Çok fazla sürç-ü lisan etmedin sayılır [hadi çabuk bitir mektubu], Derslerine dikkat et; yani hem dersi dinle, hem de Overdose'a mektup yaz [hala burda mısın?]. MegAmiga süper bir dergiydi ama PC'lerin istilasına daha fazla dayanamadı. Kampanyana tüm dünyadan destek gelse bile hiç umut yok. Boşuna heyecanlanma. Hoşcakal [evet evet!].

Zebani: Demirden korksaydık trene binmezdik. Sen de demir değilsin zaten.

Meraba Zebani,

Bu sana yazdığım ilk mektubum. Köşeni zevkle okuyorum. Çok güzel olduğunu da söyleyebilirim. Hatta şu parantez ["[ ]"] ve "v" leri "w" yapmana bayılıyorum. Bu kadar muhabbetten sonra [az oldu ama idare ediver] sorularıma başlıyorum.

1- Discworld 2'de xxxx Land'de ütü masasıyla sörf yaptıktan kameranızla 'cave paints'leri çekin demişsiniz. Bu 'cave paints'in nerde bulunabileceğine dair bilgin var mı? [kısaca nerde?]

2- Mortal Kombat 4 ne zaman çıkacak biliyor musun? ve nasıl özellikler olacakmış? [yani 2D'den 3D geçiş gibi]

3- Marvel baba 'X-men vs Street Fights' diye arcade makinelerine süper bir döğüş oyunu çıkardı. Bunlar PC'ye gelir mi? Hiç haberin var mı?

Sorularıma burda son verirken sana hayatın boyunca başarılar ve sağlıklı bir yaşam diliyorum.

Emre "SNAKE" Kösem

Zebani: Dur abi öyle ulu orta "bu sana ilk mektubum" deme. En azından parantez içinde söyle [benimki gibi parantez kullanırsan kimse okuyamaz, merak etme]. Zaten "yayınlanmayan mektuplar" ordusu harıl harıl beni arıyor darağacına çıkartmak için. Bu arada parantez ve "w" gibi türkçeye yeni bir soluk getiren titiz atılımlarım yüzünden konformist TDK'cılar da arıyorlar beni. Yazı yazdığım için azılı bir katil gibi aranıyorum anlayacağın [Ciddi bir mesaj var burda ama şimdi açıklayamam. Başımız derde girmesin]. Muhabbetin azlığından şikayetçi değilim. Tek cümle de olsa ben ondan bir kitap muhabbet çıkartırım. Şimdi cevaplar:

1- Daha önce Trailer'a girmen gerekiyor. Sonra kızla konuş ve ona Troll'un dişini ver. XXXX Land'a git ve sağa doğru ilerle [buna dikkat]. Şimdi piknik sepetini Anthill üzerinde kullan, sonra beach'e geri dön. Saw'u ironing board üzerinde kullan, ironing board'u da surf üzerinde. İşte şimdi kameranı Cave paintings'ler üzerinde kullanabalirsin.

2- Mortal Combat 4 hakkında sadece bir rivayet var elimizde, o da Ankara'da satıldığı. Bunun haricinde bende bu konuyla ilgili bir bilgi yok; hatta 2D'den 3D'ye geçiş gibi şeyler söyleyen sen bile bu konuda benden daha bilgilisin. Ama merak etme bu konuda Internet'te bilgi avcılığına başlanacak ve bulunan gerekli bilgiler ilk fırsatta kamoyuna aynen yansıtılacaktır [hilesiz hurdasız ve dikkat edin bir ciddi mesaj daha verdim, belli ki kaşınıyorum. Eğer bir şekilde ortadan kaybolursam adım: Polat. Soyadım: Yarışçı. Yaş:.....].

3- Zaten oyun firmalarının el atmadığı ve nedense gözden kaçırdıkları bir Marvel Comics'leri kalmıştı. X-Men'i dijital hale getirdiler bakalım sırada neler var? bu söylediklerimin senin soruyla alakası yok. Sadece görüş. Senin sorunun cevabına gelince: X-Men vs. Street Fights arcade makinalarında iş yaparsa kesinlikle PC'de de yapılacaktır. Bekleyecez bakalım.

Ben de diliyorum ve benim hakkında söylediğin içten dileklerine teşekkür ediyorum ama sonrası: bilmiyorum. Yarın kafama bir piyano düşebilir ve ben ölebilirim [böyle bir ihtimal var. Neden mi? Bir sistemde düzensizlik arttıkça -bilim adamları buna entropi diyor- başına gelebilecek olumsuzlukların ihtimali de entropinin artışıyla doğru orantılı oluyor. Mesela yolda yürürken kafama piyano düşme ihtimali n\1 iken, bu ihtimal entropi arttıkça -mesela- 1 milyarda bir oluyor, falan filan. Çok konuştum

TAVSİYE SORMAYIN!

Tavsiye Sormayın hem sizi hem de bizi azaptan kurtardığı ikinci zafer ayına giriyor. İşte bu ayın sormamanız gerekenleri...

REAL TIME STRATEJİ
1- Dark Reign
2- Red Alert Aftermath
3- Dark Colony
4- 7th Legion

STRATEJİ
1- Imperialism
2- Beast & Bumkins
3- XCom3
4- Constructor
5- Birthright

DOOM-GİBİN
1- Jedi Knight
2- Shadow Warrior
3- Hexen 2
4- Outlaws
5- Redneck Rampage

SPORT-Football
1- FIFA 97
2- Sega W. Soccer
3- Sensible W.W.Soccer

ACTION
1- M.D.K
2- Tomb Raider
3- Shadow Of The Empire
4- Perfect Weapon

ADVENTURE
1- Lans Of Lore 2
2- Broken Sword 2
3- Toonstruck
4- Atlantis
5- Larry 7

SPORT-Manager
1- Premier Manager 97
2- U.S.M 2
3- Player Manager 2
4- C. Manager 2

RACING
1- Need for Speed 2
2- Carmageddon
3- Motoracer
4- Grand Prix: Formula 1

FRP
1- Daggerfall
2- Diablo
3- Magic The Gathering

SPORT-Basketball
1- N.B.A Live 97
2- N.C.A.A 97

FIGHTING
1- Xmen
2- Virtua Fighter 2
3- Mortal Kombat 3

ama değerli bilgilerdir, dikkate alına]. Sana da hoşcakal [üfff!!] diyorum ve mektup yolla.

MEG: Yine saçmalamaya başladın her köşeye sıkıştığında yaptığın gibi.

Merhaba Zebani,
Aslında sana bu mektubu yazmak için yaklaşık 2 aydır uğraşıyordum sonunda başardım. Diğerleri gibi hemen sorulara geçmek istemiyorum ama yazacak birşey de bulamadım. Yalnız hangi takımlı olduğunu merak ettim. Bunlardan birini seç: a- Mehter takımı b- Atar, yemez spor c- GameSHow Halı saha takımı d- Siirt Köy Hizmetleri.
Neyse işte sorularım
1- Yakında [yaklaşık bir ay içinde] War Craft 3'ün çıkacağını duydum, doğru mu?
2- Bir hafta önce Dark Colony'i aldım, 8. bölümü [Shattered Front] geçemedim [bu arada insanlardan söz ediyorum]. Ne etçem?
3- Dark Colony kaç bölüm acaba?
4- Bilgisayar oyunları Türkiye'ye ne kadar sonra geliyor? Mesela Tiberian Sun [bu arada imla atası yapmıyorum, inanmayanlar için bkz: C&C Gold intro] Avrupa'da çıktı mı?
İşte sorularım bu kadar, eğer bunu yayınlarsan devamı mutlaka gelecektir. Ha bu arada Mert'e selamımı söyle. Kim olduğumu sorarsa Ars'de imzasını almıştım
Mehmet "Alpaslan" Kösoğlu
Zebani: Yaw Mehmet, sen şimdi yaklaşık 2 ay uğraşıp da yazacak birşey bulamadıysan; a- Kafan bozuk, b- Kız arkadaşınla sorunların var, kafan müthiş bozuk c- Yaratıcılık seviyen çok edilgen bu yüzden çok kafan bozuk, d- Kolandan böcük çıktı, moralin bozuk, kafan da bozuk, e- Red Alertte son bölümü geçemedin, kafan bozuldu f- Engin Ablaya aşık oldun, kafan karıştı ve de bozuk [he he birisini seç]. Ben seçtim Siirt Köy Hizmetlerinin en mantıklısı olduğuna karar verdim. Soytarı takımlarından çok daha erdemli, dürüst ve amatör oldukları için [profesyonel soytarıları görüyoruz maraba talavola da]. Neyse işte cevaplar:
1- Duyduğumuz son haberlere göre [haber alma servisimiz iyi çalışıyor bugünlerde] Warcraft Adventure olarak çıkacak. Oyun firmalarının biz hayranları çelişkiler yumağıyla sarıp sarmalamasını şiddetle kınıyorum ama az sayıda ki bilgilerimiz bunlardan ibaret. Sakin olmalıyız.
2- Abi ben Dark Colony'i sürekli Gray'lerle oynadığım için insanlağın durumundan haberdar değilim [Bu konuda yapılacak her türlü görüş, fikir, espri daha sonra tartışılmak suretiyle ileri bir tarihe ertelenmiştir]. İnsanlara olan tepkim yüzünden yaratıkları seçtim zaten ve inan ki insanlardan daha sevimliler [fiziksel baz da konuşmuyorum].
3- Dark Colony 15 bölüm. Yani işin epey zor. Bu arada yaratıklara iyi davran, yakinim olurlar.
4- Avrupa da veya Amerika da çıkan her ürünün Türkiyeye yıllar sonra gelmesi gibi talihsiz durumlar yok artık. Sponsorlar ve distürübütörler [kesin yanlış yazdım] sayesinde artık buraya da dünya ile aynı anda geliyor [burada da bir bozukluk var sanki]. Hatta daha oyun hiçbir yerde piyasaya çıkmadan Türkiye de çıkıyor [işte şimdi acayip saçmaladık]. Tiberium Sun'a gelince, daha çıkmadı ama Türkiye de var [he he he!!!]. Bu arada Tiberian sun değil, Tiberium Sun [inatçıyımdır biraz].
Hıyar Holy Tabii ki seni tanıdı çünkü onunla ilgilenen tek hayranı sensin. Senin sayende herifin Ego'su kalktı. Bu arada tehdidini görmedim sanma ve mektup yolla, ayrıca hoşcakal [dilbilgisini katletmeye devam].

Zebani: Sizin anlayacağınız dilden konuşuyorum.

Selam Zebani,
Ah getti getti, Mac getti. Yazık oldu la şu Mac'e ama güzel bir çocuk geldi. Adı da Zebani imiş. Ugu mugu cugu. Evet kocakarılığı bırakalımda sana Merhaba diyelim. Aleyküm selam. Nassın, Guten Morgen, Good Morning. İşte bu kadar. Bak benim adım Sami Can. Soy adımı söyliyelim: Bana ve aileme göre Tandoğdu ama diğerlerine göre Tanikdoğdu, Tandadoğdu, Tamdacloğdu, Tantohtu vb. Şimdi sorgulama başladı tanık Zebani:
1- Diablo şahane bir oyun ama FRP'mi Adventure'mı çakamadım. FRP ise şunu Muhammede sor: 13. bölümde şu bilmem ne lord diye birşey var. Boyu 2 katım, silahı benim boyumda, bi vuruyo yarı canın gidiyo, on tane geliyor bir de üstüne, ayrıca arkadan kadın okçular geliyor [Hem de büyük ok atıyor]. Ühü tabi hemen ölüyorum. Bir strateji veya plan ver yalvarıyorum Zebani.
2- Civ 3 [ühü Mac geldi aklıma] çıkıcak mı? Herkes 4 gözle bekliyor.
3- Süper bir Adventure'a ihtiyacım var, ama kolay olsun, Cheat'leri de

POSTA KUTUSU:

☠ Sevgili Can "emperor" Küçüker, Abicim kusura bakarım ben. Neden mektup girişi yapamıyorsun sen? Ard arda 500 tane soruyu [abartmıyorum!!] gayet güzel yazıyorsun ama. Bu arada parantez kampanyasına verdiğin destek için teşekkürler. Şimdi uzun mektuplarını diskette yolla da el alem görsün destek nasıl olur [ara gazı kuralı].

☠ Sevgili Abdürrezzak "dragon" İşcan, ismin üzerine yapılacak tüm esprileri bir yana bırakırsak [ki bırakmalıyız çok ayıp], abone sistemimiz bir daha başlamamak üzere bitmiştir. Dağıtım şirketlerinin nedense kuyumcular gibi çalışması, bizim gibi dar ekonomilileri [türden kaybediyoruz, yok ki şöyle zengin babamız!!] bu yola itti malesef. Bence sen bayiye söyle sana bir tane ayırsın [seni benim gönderdiğimi söyle, saygıda kusur etmesin].

☠ Sevgili Selim Yasanul, işte daha kampanya başlamadan diskette yazı göndererek Overdose rekorlar kitabına giren Selim arkadaşımızı alkışlayalım lütfen. Bravo Selim, bu ne hız, bu ne öngörü, bu ne ileri görüşlülük, bu ne hoşgörü, bu ne sevgi [abartıcaz ya!!]. Süper, devamını bekliyorum.

☠ Sevgili Arda "scorpion" Uygur, mektubunu "sohbet amaçlı" yazdığını belirtmen çok hoşuma gitti. Hem de bu devirde [ne?]. Baştaki Bilim Kurgu aslında çok ilginç bir hikaye ama bölüm bölüm yayınlandığı için aradaki kopukluk hikayenin atmosferini baltalıyor. Bu bitsin diğerlerini tek bölüm halinde yayınlayacağım. Bu arada sen hiç merak etme Holy Editör cephesinde hiç bir değişiklik yok. Hala tokatlarımın şokundan çıkamadı, üstelik bir de bağımlı oldu. Halk dilinde dayak arsızı oldu yani. Suratının haritası avuçlarımın içine kazındı artık [sizde gelip tokatlayabilirsiniz utanmayın].

☠ Sevgili Can Evrenol, sana da bravo diyorum. Ben kampanyaya daha yeni başladım ama siz çoktan işin sırrını çözmüşsünüz abi. Çok güzel. Daha başlamadan destek gören kampanya bu olsa gerek. Kesin Tarihe geçtik. Mektubunun mavra dozu çok güzel ama soru sormamışsın be abi. Biraz da soru sorsaydın da yayınlasaydık. Saydığın iltifatlara teşekkür ediyorum. Beni şımartmayı başardın ama çabuk kendime geldim [böyle durumlarda sık sık cimcikliyorum, tokatlıyorum kendimi, arkadaşlarım ruh hastası olduğumu düşünüyor] Senden kesinlikle bir disket daha bekliyorum [yaw bu da çok post-modernist bir girişim oldu galiba. "mektup bekliyorum" kulağa daha güzel geliyo sanki]. Bu arada Engin Abla için yazdıklarını dua etki ona göstermedim. Yoksa seni girintiler ve çıkıntılar arasında boğardı [girintiler ve çıkıntılar burada çözülmesi gereken bilmece kimliğindedir].

☠ Sevgili Sina "bukalemun" Güran, Cheats köşesinin daha çok büyümesini isteyerek, Mert'in suratındaki morlukların daha fazla büyümesine sebep oldun. Senin yüzünden topluca Mert'i dövdük. Ayrıca CD, Poster vb. şeyler isteyerek de bu işlerle ilgilenen tüm özel, tüzel kuruluşlara katliam yapmayı düşünüyoruz. Şaka bir yana CD, Poster vb. gibi şeyler için biraz daha sabırlı olmak gerekiyor [politikacı olmayı beceremiyorum idare et!]. Bekleyelim bakalım hain hayat bize neler gösterecek...

☠ Sevgili Kaptan Kirk, sana bir sır veriyim hocam, o yanındaki Spock denen adama güvenme. Galakside topoş diye adı çıktı zaten. Bu arada siz uzayda o kadar dehşetengiz bilgisayarlar dururken, tutupda allahın PC'sinde Monkey Island mı oynuyorsunuz? Madem bol zamanınız var şu salak Windows'un hiç hatasız versiyonunu yapsanıza. İşiniz gücünüz ona buna saldırmak. Ne diyim kara deliğe düşersiniz inşallah. Bu arada zebani olarak ucube varlığımı insan formuyla kamufle ediyorum. İnsan takliti yapıyorum yani. Sus çaktırma. Cehennemden sıkıldım. Burada budala insanları gözlemek daha zevkli [yarı ciddi mesaj var gibi geldi bana].

☠ Sevgili Mehmet "B4" the Avenger, Sen Kamer Bilgisayara en boş zamanında gelmişsin. Hayal kırıklığın bu yüzden. Şöyle gecenin en karanlık ve lanetli bir saatinde gel diycem ama o zaman da hayatının hatasını yapmış olursun. Bir dolu gözleri pörtlemiş, morarmış, vitaminsizlikten ve sürekli kola içmekten derileri dökülmüş ucubik yaratıkları görmek istemessin heralde [şimdi çaya ve kahveye dadandık çekirge sürüleri gibi, [yanlış benzetme olduğunun farkındayım]]. Zaten sen bizi görüpte algılama zamanın dolmadan biz seni çoktan mideye indiririz. Disket oyunlarının çağı kapandı artık. Hem çok masraflı, hem de doğal bozulma sürecine karşı oldukça dayanıksızlar. Müşterilere sürekli mahcup olmak iyi birşey değil.

☠ Sevgili Mert "her ay bir mektup" Kızılok, artık lakabını "her ay bir disket" olarak değiştirsen çok iyi edersin. Öğütlerin için teşekkürler. Benim talihsizliğim Mac gittikten sonra böyle bir köşenin başlaması. Tabii ister istemez okuyucular da benle Mac'i habire kıyaslayan mektuplar gönderiyorlar. Dediğin gibi Hem Mac'in, hem de benim bir köşem olsaydı çok daha iyi olacaktı, ama isteklerimizin kaçta kaçı gerçekleşiyor ki [senin yazından alıntı]. Mac'i taklit ettiğimi sanmıyorum zaten sende bunu belirtmişsin. Tarz olarak çok farklıyız. Eğer bugün Overdose okuyan milyonlarca [ne var olamaz mı?] okuyucu varsa kendi tarzım yüzündendir, taklit olsaydı tepkiler çoktan yağardı. Zaten bana karşı olanlarda, karşılarında bir Mac göremedikleri için tepki gösteriyorlar. Ne diyim herkesin nabzına göre şerbet sunmanın tarifini bilmiyorum. Ben böyleyim, dürüstüm, açık sözlüyüm ve bu yüzden okunmuyorsam, bu beni acıtmaz. Eh senden de sürekli mektup [pardon disket, bir türlü alışamadım] bekleyebilirim, değil mi?

☠ Sevgili Harun "Zortman who throws thunder zort" Kahraman, abi sen nerden buldun bu pek uzunca lakabı? Nerden bulduysan çok güzel olmuş. Bayağı güldürdün beni. Tebrik ediyorum. Düşünsene Nüfus kağıdında da böyle yazarmış. Senin de Mac hayranı olduğun apaçık ama inan ki Mac'in gelip gelmeyeceği hakkında en ufak bir bilgi sahibi değilim. Ama ümidini kaybetme, esas yargıç hayattır [gerisini de sen getir artık].

☠ Sevgili Alper "dertli çocuk" gemici [ya şimdi farkettim sabahtan beri herkese "sevgili" diyorum. Ne oluyor bana? niye bu kadar çok sevgilim var?], şimdi mektuba aynen şöyle başlamışsın "sana ne diyim ben şimdi". Bu kadar. Ne oldu yaw? ne yaptım? suçum ne? hiçbir ipucu vermemişsin. Bu arada her türden oyun tavsiyesi istemişsin, hem de cevap olarak: peki ben sana ne diyim şimdi? Heh buldum: sen artık yaşamdan alıcağın tüm hazları tattın ve ölmeye cesaretin olmadığı için, bunu kendi dışında bir yerlerde arıyorsun. Evet doğru yere geldin. Acısız ve hızlı. Hem ne olacak ki nasıl olsa ilk defa ölüyorsun.

☠ Sevgili Emre "shadow" A.E.O, Cehennemde havaların soğuk olduğu görülmemiştir [yalan yok!]. Ölümlü insanların lanetli ruhları sürekli sıcaklık sağlıyor. Bronzlaştım bronzlasmasına da kolumdaki saati çıkarmayı unutmuşum, orda saat izi kaldı ve baş zebaniden çok feci dayak yedim [zopayla dövdü beni]. Üstelik bana dünyada yasama cezası verdi. Bende hırsımı siz ölümlülerden alıyorum işte. Sende bir sürü soru sormuşsun ama hepsi kavga oyunları be abi. Walla ne diyim? Bir daha denesen?

☠ Sevgili Fatih Çömez, daha iyi bir bilgisayar almak istiyorsan umudu göklerde değil kendinde aramalısın [baba zenginse o da olur!!!]. Abi sen şimdi bir gazete bayiinde GameSHow veya L-Manyak bulamıyorum diyorsun ama Porno dergi bulunca işler değişiyor. "Göz görmek istediğini görürmüş" desem birsey ifade eder mi acaba? Seni gidi seni. Şaka şaka, bence gazete bayisiyle samimi isen söyle ona sana aybaşlarında 1 tane GameSHow ayırsın [porno dergiyle yan yana olmasın ama he he]. Mektubun çok güzel ama çok uzun olmuş, muhabbetini çok tuttum. Devamını bekliyorum...

olsun.
4- Larry 7'de bir yerde bir kutu varmış, içi et doluymuş. O kutu nerde yoksa bu bir yalan mı? Nayır, Nolamaz...
5- Bak Tiberyum Sun çıkıyor mu çıkmıyor mu? Çıkmıyorsa C&C'mi zor Red Alert mi? [bu soru gerizekalı arkadaşım Barış'tan çıktı].
6- Red Alert aşırı kolay bence. İlk oynayışta Ruslar da son, Allied'larda da 14'e geldim. Bana başka birşey lazım mesela.
7- Ben bir Transport Tycoon hayranıyım ama ne yazıkki eski P100'üm babamın işyerine gitti. Onun yerine CD teknolojisinde birşey istiyorum [bu soru çok önemli].
8- X-COM 3'ün kaç bölüm olduğu hakkında bilgi lütfen?
9- Diablo'nun olağanüstü bir oyun olduğunu söylemiştim. Ama yetmez bana. Daha fazla vahşet lazım. Diablo II çıkıyor mu ha ha ha ha?
10- Baksana Mac geri gelir mi sence? Mac'i çok çok çok özledim.
11- Crusader [kesin ama kesin yanlış yazdım] gibi bir oyun var mı? [aslında o kadar sevmemiştim, ama yine de olsun].
Sorgulamayı kısa kesiyorum çünkü daha fazla yazarsam hiç ama hiç bunu yayınlamassın.
Sami Can "Throttle" Tandoğdu
Zebani: Anladığım kadarıyla "ugu mugu cugu" bebekler sevilirken çıkarılan bir tür gırtlak - dudak- dil kombinasyonundan oluşmuş bir efekt ve de ancak kocakarılar böyle yapıyor. Doğru mu? "Aleyküm selam, Nassın, Guten Morgen, Good Morning" de senin bir aralar Tutti Frutti de sunuculuk yaptığını gösteriyor. Bu doğru mu? Ayrıca Soyad konusunda bayağı şanslı sayılırsın. Seninkinde yine bir iki harf karıştırılıyor. Ya Mert'inki gibi TOPÇU olsaydı, ya SUYABATMAZ [bunun kim olduğunu söylemiycem] olsaydı veya Hollandalılaştıramadıklarımızdanmısınız olsaydı. Ya YARIŞÇI olsaydı [o zaman seni öldürürdüm]. Neyse bir tanık olarak sorulacak sorulara cevap vereyim bari, ne için tanıklık ettiğimi bilmesemde...
1- Pek Adventure sayılmaz, Tam FRP'de değil. Bir tür Action-FRP [şimdi uydurdum ama doğru]. Keşke bana hangi karakterle oynadığını yazsaydın sana daha fazla yardımcı olurdum. Eğer Warrior'san Firewall büyüsü yapacaksın [doğru yerlere yapmak şartıyla]. Vurkaç taktiği de işe yarar. Ayrıca bu tip savaşlarda sırtını duvara ver [gerçek hayatta yapman gerektiği gibi diycem felsefe yapıyosun diyecek kafası karışık]. Mage'sen Teleport büyüsü hayatını kurtarır [ben bu satırları bir yerlerden hatırlıyorum sanki!!!]. Rogue isen daha onlar yanına yaklaşmadan yayını hazırla ve malkoçoğlu gibi del beyinlerini.
2- Walla biz de dört gözle bekliyoruz. Bakalım, sakin olmakta sonsuz fayda var.
3- Bak şimdi hem süper bir Adventure istiyorsun hem de Cheat istiyorsun. Oldu mu şimdi? Ayrıca bu senin yaptığın beni tavsiye tuzağına düşürmek olmuyor mu? Hadi bakiim marş marş "tavsiye sormayın" kutusuna. Gelip ısırırım şimdi seni [zaten Interview with the Vampire romanını yeni bitirdim, canım kan istiyor. Senin de yanakların kandan pembe pembe olmuştur şimdi].
4- Abicim sen menopoza girmiş dedikoducu cumba kocakarıları'nın söylentilerine kanmışsın [o kocakarılar bilgisayar dünyasına da el attılar].
5- Tiberium Sun çıkıyor ve mantık yasalarına göre diğer soruyu cevaplamam da imkansız hale geliyor. Nasıl?
6- Ben bu Red Alert'e aşırı kolay diyenleri oyunu oynarken görmedikçe söylenenlere inanmıycam, bu bir. Hemde ilk oturuşta son bölüme gelenlere hiç inanmıycam [görmedikçe] bu da iki. Eğer Red Alert sana aşırı kolay geldiyse Outpost 2'yi oyna bakalım bu da üç [görmedikçe oynadığınıza bile inanmam diyerek olayı abartmak istiyorum idealist filozoflar gibi, bu da dört].
7- Yaw bunlar tavsiye olmuyor mu? bir önceki soru da öyleymiş şimdi farkediyorum. Yaşlanıyor muyuz ne? Hadi bakiim hadi doğru tavsiye sormayın kutusuna git [çaktırma bu da benden bir kıyak: Constructor. Hişşşt, ses çıkarma işte].
8- X-COM 3'de olaylar sürekli gelişiyor. Yani bölüm mölüm yok [TDK kesicek beni]. Oyunun başlangıç anından itibaren uzuuun uzuun yaratık kovalayacaksın ve bit tabiiki yok edeceksin.
9- Daha fazla vahşet istiyorsan öyle sanal dünyada asıp kesmekle vahşi isteklerini doyuramassın. Bunun için ilk önce bilgisayarının başından kalkman gerekiyor. Otur Televizyonun karşısına seyret "Sıcağı sıcağına" programını, vahşet gelip seni bulur. Ondan da zevk alamassan seri katil de olabilirsin ama Charles Manson gibi olamassan da asıp kesmenin zevki yok. Ayrıca unutma bu işin sonunda mutlaka yakalanıyorsun çünkü mükemmel cinayet yok. Ne yaparsan yap mutlaka iz bırakıyorsun. Bu konudaki çok değerli bilgilerimdir, paylaşıla. Ancak illa bilgisayarının başında yasal vahşet yapmakta kararlıysan Diablo II, 1998'in sonlarına doğru çıkacak[mış]. Sakin olmak kaydıyla beklemekte sonsuz faydalar var [sen şimdilik kardeşin varsa 1998'in sonlarına kadar sabah akşam tokatla].
10- Bilmiyorum, bilemiycem... Hayat bize satranç taşı muamelesi yaptığı sürece kimin gelip kimlerin gideceğini nasıl bilebiliriz ki?
11- Crusader'ın [kesin ama kesin doğru yazdım], diğer serilerini oynadın mı? Ayrıca bu da tavsiye oluyor ve kesin ama kesin gelip ısıracam seni. Sırtını kolla [öhö!!!].
Çok iyi yaparsın çünkü bende tanık olmaktan sıkıldım. Boynuna iki ısırık atıp kanını emmeden önce sana mektup yazman için son bir fırsat veriyorum. Eğer olmassa şaşırmaya fırsat bile bulamadan karanlıklar ülkesine yollarım seni [şahsi tehdit].

MEG: Okuyucu da bıktı zaten senin bu kendini beğenmiş tavırlarından. Kendine çeki düzen versen iyi olacak!

Sevgili Zebani bey,
Taa Japonya'lardan bu yazıyı yazarken daha neşeli, mutlu yazmak, seni tebrik etmek isterdim ama olmadı işte, yazıkki olmayacakta [galiba]. Mac gitti dergi bitti muhabbeti yapmıycam. Mac'in son zamanlarında da derginin kalitesi çok düşmüştü. Ancak dergiyi yaşatan onun yazıları, esprileri, muhabbeti, fotoromanlarıydı diye düşünüyorum. Senden Mac olmanı beklemedim. 3 sayı hiçbir önyargı taşımadan seni sen olarak değerlendirmeye çalıştım. Çok yetenekli olduğun kesin ancak muhabbetin biraz fazla Overdose. Sonuçta süper edebi yazılar yazmanı beklemiyoruz ama biraz daha az argo, okuyucuya karşı biraz daha az kaba ifadeler kullansan belki daha iyi olurdu. Ancak senin değişmen gerektiğini falan söylüyor değilim. Zaten imkansız, herkesi olduğu gibi kabullenmek lazım. Ben bu dergiyi 1 sene hiçbir bilgisayarım olmadığı halde insanların samimiyetine, fedakarlığına hayran olduğum için aldım. 1 senedir Japonyadayım. Bu dergiyi aldırıp buraya getirteceğime her ay PC Gamer'da alabilirdim. Yapmadım. Ama son 3-4 aydır dergiden hiçbir zevk almıyorum [problemin seninle olan kısmı çok küçük]. Hiçbir menfaat beklemediklerini bildiğim bu fedakar genç insanları her zaman destekliycem ama ben dergimi de geri istiyorum. Siyah beyaz olsun, resimleri bile olmasın ama o eski mükemmel samimi dergim olsun. Kusura bakma ama dost acı söylermiş ama ben harbiden dostum. Neyse bari yazdık birkaç sorumu da hatrına cevaplayıver bir zahmet. Eleştirime lütfen alınma, çok yeteneklisin ve seni sevecek çok okuyucu olacaktır.
1- Zebani bey, ben şimdi bu 'Daggerfall'u aldım ancak Battlemage karakterle oynamak Fighter'a göre acayip zor oluyor, sen ne diyosun? Nasıl bir karakterle rahat oynanır? [biraz Mage'lik olsa iyi olur]
2- Yaw bu inek caponların hepsinde "puraasutaason" [japonca telaffuz] var. Ben de almak istiyom ama bu alette strateji, uçak simulasyonu felan oynanabildiğinden biraz şüpheliyim. Sen ne diyosun bu mevzuda? [hiç de eve çağırmıyo inekler]
3- Ben geçen ay Portal'ı aldım ve bu magic olayına daldım. Portal seninde bildiğin gibi Starter Set. Yani ne biliyim herkesin övdüğü magic bana çok sıradan gözüktü. Hani diyorum Starter Set diye kurallar çok basit falanda, esas zor kurallar ve zorlu strateji diğer serilerde mi falan diyorum ama 1000 küsur yen'de verip merakımı gideremiyorum. Belki sen giderebilirsin, ne diyon abi?
4- Hiç Japon bir yazarın kitabını okudun mu? okuduysan ne düşünüyorsun?
Hadi kendine dikkat et. Daha güzel bir GameSHow için sana başarılar. İnşallah büyük bir kitle yazılarını çok beğenmiştir. Sayoonara [sayanora değil, 'Arigatoo'da 'Arigaato' değil aman dikkat].
Emin "The hen gaijin of Tokyo" Yılmaz
Zebani: Ne diyim Emin, en azından dürüst olduğun için seni tebrik etmek isterim. Tabii ki bu köşeyi herkesin sevmesi gibi bir beklentim yok. Eleştiriler de ilerlediğimiz yolun pürüssüz olmasını sağlamak içindir. Eleştirinin iyisi kötüsü yoktur, duygusal ve rasyonel olanı vardır. Senin ki malesef duygusal Emin, çünkü sana göre bu sayfaların asıl sahibinin Mac olması gerekiyordu. Onu sevdiğin, saydığın kesin. Dergiyi senin için katlanılır kılan şeyin Mac olduğu apaçık. Ben de bu durumu kabul ederim ama kabul etmediğim birşey var ki senin bu dergiyi çıkarmaya çalışan insanların fedakarlığından ve samimiyetinden şüpheye düşmen. Bunun sebebi de Mac. Eleştiri yaparken görüş açını biraz daha genişletmiş olsaydın şimdiki derginin de gayet samimi, esprili ve eski havasını kat kat aşan halini görür ve onaylardın. Ayrıca Mac'in son zamanlarında da derginin kalitesinin çok düşük olduğunu bunun gibi bir yazı yazarak Mac'e [veya herhangi birisine] belirtmediğine de eminim. Dediğim gibi senin sorunun Derginin samimiyeti, eski havası değil, Mac. Ayrıca o eski mükemmel samimi dergin olsa da senin için eksik kalan hep bir şey olacaktır ve o da Mac'tir. Evet dost acı söylermiş doğru ama şunu da kabul et ki ters bir yansıtmayla "Mac yoksa bu dergi bir hiçtir" diyeceğine, duygusal ve bağımlı bir okur profili yaratarak derginin o eski havasının olmadığını bahane etmişsin. Sana tek birşey daha söyliyeyim ve cevaplara geçeyim: GameShow fedakar ve samimi insanların elinden binbir güçlük ve çabayla çıkmaktadır. Ve küçük kişisel kaprislerle bu büyük çabayı kıyaslamak tam da duygusal bir davranışdır. Senden istediğim bu dergiyi almaya devam et, bakmasını bilirsen GameShow'un fedakar ve samimi yüzü sana tüm içtenliğiyle gülümseyecektir, ve beni de unut, okuma ama diğerlerine gereken saygıyı da göster lütfen.
Mac=GameShow ilkesini de çöpe at artık. Ne kadar modası geçmiş bir ilke olduğunu elindeki dergi sana ispatlayacaktır. Şimdi cevaplar:
1- Şöyle söyliyim, Daggerfall'da oynanabilecek en güzel karakter Battlemage'dir. Tabii ki bazı zorlukları var ama diğer karakterlerle kıyaslarsak bu zorluklar battlemage'i -olumlu anlamda- diğerlerinden fazlasıyla ayırıyor. Sen sen ol, battlemage ol [overdose atasözü].
2- Keşke bu "Puraasutaasın" denen şeyi biraz açıklasaydın. Sega Saturn veya Sony Playstation gibi bir konsol olduğunu tahmin ediyorum. Walla ben Japonların uzaydan geldiklerine inandığım için yapmışlardır yine garip bir alet diye düşünüyorum sonuçta. Buraya ya gerçeğini yolla [imkansız istek] ya da fotoğrafını [bu biraz daha iyi]. Ben Japonların misafirperver olduklarını sanırdım ama düşündüm ki adamlar tavuk kümesi gibi daracık evlerde yaşıyorlar ve zaten zor sığıyorlar. Onun yüzünden misafir çağırmıyorlar [galiba].
3- Kurallar hep aynı. Zorluk istiyorsan eğer, değişik desteler yaratarak veya renkleri ve ayrıntıları bulup kombinasyon yaparak zorluğu sende yaratabilirsin. Özellikle alakasız bir kartı, diğer kartlarla birleştirerek ilginç kombo'lar bulmak çok zevkli. İşin ucunda 1000 yen varsa biraz daha düşün ama 1000 yeni bulduğun anda al.
4- Şu anda ismini hatırlamadığım bir yazarın Savaş Sanatı adlı kitabını

okumuştum. Çok iyi bir kitaptı. Sonra Zen Budizm ve Konfiçyüzcülüğün İlkeleri isimli kitapları okudum ama yazarlarının isimlerini hatırlamıyorum [böyle bir bug var bende]. Zen Budizm hala ilgimi çekiyor. Bir Zen Budist rahip görüp, konuşmak isterdim. Bizim buralarda zor bulunuyor [hiç bulunmuyor!!]. Sen buralara gelirsen bi zahmet Zen Budist rahip ol da gel [o zaman da sen konuşmassın benle].
Daha güzel bir GameSHow için hepimize başarılar dilemen gerekiyordu. Ben zaten elimden geleni yapıyorum. Biraz da sen yap ha ne dersin? Umarım bu mektubun cevabını bir şekilde okuyor olursun. Mektup yolla diycem ama pek de ümitli değilim açıkçası ama Hoşçakal Emin, biz seni seviyoruz. İyi bir muhabbetti [hoşcakal değil, dikkat. C yok, Ç var].

Zebani: Sana ne oluyor, bırak ona okuyucular karar versin.

Herkese Merhabalar,
Nassın Zebaniş? iyi misin? Ben de iyiyim işte noolsun yuvarlanıp gidiyos. Birkaç sorum var... Soriyim mi? Hayır yani istemessen sormam... Peki soriyim
1 [biiir]- Bu "Thing" hikayesi ne, nerden çıktı durupdururken?
2 [ikiii]- Bizim bi arkadaş [Erhan] bilgisayar fuarına gitmiş [izbilfu] ordan bi oyun almış. C&C'nin yeni bir versiyonu: "Aftermath". Dediki "Süper, grafikler falan farklı, bi tank var şarj ediyosun...". Ne iş? sen gördün mü? Mümkünse dergide açıklayabilir misiniz?
3 [üüğç]- Bazı dergilerin verdiği CD'ler varya, hani onların içinde oyun demoları var, hah! işte o demolarda Cheat'ler açlışır mı diye soracaktım?
4 [döört]- Tomb Raider'da, Palace Midas bölümünde üç 'Lead bar'ıda buldum, sonra 3x Lead Bar [köfte] yazan odaya gittim. Köfteleri deliklere sokmaya uğraştım olmadı.
5 [beeş]- Tomb Raider 2 nası? Aynı birincisi gibi mi? yoksa grafikler falan değişik mi?
6 [altıı]- 486 DX2 66, 8 MB Ram'li bir bilgisayarı, 64 Ram Pentium 266 MMX'e çevirmek mi daha ucuz olur yoksa yeni bilgisayar almak mı? [anakart filan uymassa].
7 [yedii]- X-COM 3 illa ki 16 MB Ram'mi ister? 8'de çalışmaz mı?
8 [sekiiz]- Bi aralar Mac Attack var dı. Overdose Attack?
9 [son]- Bence Gene Wars çok güzel. Neden pek tutulmadı? Yoksa tutuldu da ben mi bilmiyom?
Eveet, sorularım bit... aaa! Bitmemiş pardon pardon...
9,5 [dokuz buçuk]- En sevdiğin yemek ne? Evde yapılabilecek gibiyse tarifini de yapabilirsin hani.
Eveet, soruların bit... [şaka] bitti. Hadi kolay gelsin, herkese selamlarımı ilet, terli terli su içme, Foo Fighters dinle, Carmageddon oyna... Baaay!
Burak "Şaklo" Ünal

Zebani: Bizde yuvarlanıp gidiyoz işte. Sorun şu ki "yuvarlanıp gitmelerimize" bir son koyamıyoruz. Sorularını tabii ki sor, biz niçin burdayız canımın içi [nasıl uykum var anlatamam]:
1- Abicim o hikaye durup dururken çıkmadı ki, tam 5 aydır bölüm bölüm yayınlanıyor. Yapma etme rica etçem. Zaten bu bilim kurgu hikayelerini kimse pek iplemiyor. Ben de bir revizyona gidecem galiba. Hele şu "Thing"i bi halledelim...
2- Gördük, oynadık, açıkladık ve bu Red Alert görevlerinin bokunun çıktığına karar verdik [verdim]. Westwood'un Tiberium Sun'ı [Tiberian değil] çıkarmadan önce ki oyalama taktiği diyorum ben.
3- Hiç denemedim, denemedik ama sen bir dene bakalım. Çalışır diyesim geliyor ama neden demo bir oyuna Cheat kullanmak isteyesin ki? İyicene orijinal olmaya başlıyorsunuz, bravo. Yaratıcı yeni jenerasyon. Gözüm arkada kalmayacak.
4- Gitmen gereken oda köfte odası değil. Midas Chamber isimli odada olman gerekiyor. O odadaki stone'un üzerine bulduğun köfteleri kullanacaksın [lead bars]. Ondan sonra köftelerin altına dönüşecek ve... sonrasını anlatmam ama burda bir save yapmayı unutma. Level'ın sonlarındasın [bu da kıyak].
5- Keşke Tom Raider 2 gelsede soruna cevap versem ama şu anda Lara Croft yengenizin [evet yengeniz olur, yan gözle bakanın gözünü oyarım] son makyajı yapılıyor. Grafikler gayet iyi [yabancı bir dergide gördüm]. Benim tek korkum 3D hızlandırıcı istemesi. Seksi Lara için değer diye düşünüyorum ama bundan çok yıl önce İlk dijital aşkım Elvira için de Amiga'ma Ram almıştım ve başım bin türlü derde girmişti. Zaten bu kadın milleti baştan aşağı dert değil midir? Bilgisayarda olsa bile...
6- Şimdi 486'nın mimarisi ile Pentium'un mimarisi çok ayrı şeyler. Eğer 486'yı upgarede etmeye kalkışırsan seni hiç de iyi günler beklemiyor [Parasal açıdan]. Sonuç itibariyle sen yeni bir bilgisayar alacaksın ["babacım bugün nasılsınız? Terliklerinizi getireyim mi?" taktiği işe yarar].
7- Çalışır çalışmasına da oyundan zevk alamassın. Ayrıca artık 8 MB Ram bilgisayarın dişinin kovuğuna bile yetmiyor. Sen ne olursa olsun Ram'lerini yükselt. Hem sen yeni bir bilgisayar almayacak mısın? [götürdünmü babanın terliklerini?] İşte aldığın zaman yanında çokca Ram de al.
8- Hayır, malesef
9- Sen beğendiysen mesele yok gibi geliyor bana. Tutulmuş veya tutulmamış farkeder mi?
9,5- En sevdiğim yemek Portakallı Ördek. Tarifini yapmama gerek var mı? Benden de sana selamlar. Mektup yaz ve Hoşçakal [özlemişim bea].

MERT: Abi olay nedir? Yine saçmalıyor galiba bu Zebani. Ben biraz uzak kaldım da bu ay!

Zebaniiiii....
Seni buldum işte sonunda. Ben eski bir MegAmiga okuyucusuyum, o zamanlar MegAmiga kısıtlı satılıyordu ama ben ve iki arkadaşım taa Elazığ'dan posta ile dergiyi almaya çalışıyorduk ve sonra Amiga'larımızı satıp [ya da aile albümüne koyup] PC'ye geçtikten sonra MegAmiga'dan ve sizden'de bir haber alamamıştık ve geçenlerde [Ağustos 97] değişik PC dergilerine bakarak kendime iyi bir oyun dergisi arıyordum [GameShow'un bende eski sayıları da var, 3 tane ama] Ağustos sayısında Zebani adını görünce bir tuhaf oldum. Demek o hala yaşıyordu, hala ölmemiş ve saklandığı cehennemden Scorpion [MK3] gibi fırlamış ve geri dönmüştü ve karar verdim bundan sonra hep GameShow alacaktım ve kaçırdığım sayılarını almak için harekete geçecektim...
Sana bir iki de sorum var zebani...
1- FRP'ye başlamak için Eye of the Beholder 2'yi aldım [tavsiyelerinize uyarak] ama düşmanları öldürmek için tek yapabildiğim şey kafalarına kılıç, kalkan, taş, ayakkabı vb. şeyleri fırlatmak oldu... Fazla ilerleyemesemde Darkmoon tapınağına girdim ama tapınağın içerilerinde karşıma güçlü iki nöbetçi çıkıyor ve bunları asla geçemiyorum. Cleric ile dua etmeyi anladım ama büyü nasıl yapılır? Büyücüm ya da paladin büyü yapar mı? nasıl?
2- Eskiden MegAmiga'da bir Engin Abla vardı [ben hep düşünürdüm Engin diye kız adı mı olur?]. Şimdi ise GameShow'da bir Engin Abla olduğunu öğrendim ama GameShow'daki Engin Abla eski sayılarda da vardı...yani ne? kim? nasıl? bir açıklama lütfen?
Sevgilerle...
Necmi "your best fan" Demirkeser

Zebani: Aman abi, dur korkutma beni. Hayırdır ne oldu? Çölde aradığın suyu buldun galiba. Çok heyecanlısın. Ama beni de heyecanlandırdın. MegAmiga öldü ama ben ölmedim işte gördüğün gibi. Hala çevreye zarar vermeye devam ediyorum. Son kurbanım da [dergi olarak] GameShow. Adamlar karizmama dayanamadılar ve yazı yazmam için yalvardılar. Artık burdayım. Beklerim. Geçmiş sayıları mutlaka al. Seni de sadık bir GameSHow okuyucusu olarak görüyorum. Şimdi bakalım cevaplara:
1- Şimdi kılıcı fırlatmayacaksın. Hatırladığım kadarıyla sol tuşla kılıcı kullanabiliyorsun [fırlatmıyorsun]. Darkmoon tapınağının önündekiler ise biri kadın biri erkek olmak üzere mage bekçiler oluyor. Onlar seni gördüğü anda "hold person" büyüsü fırlatırlar. Bu büyü gruptakileri paralize eder [felç eder yani, hareket demessin]. Onların büyülerinden geriye doğru veya sağa sola doğru hızlı hızlı hareket ederek kurtulabilirsin. Eğer büyücü bir karakter oynuyorsan bir elinde Spell book olmalı. Level'ına göre büyü kullanabilirsin ancak yapacağın büyüyü "rest" ederek [yani uyuyarak] ezberlemen gerek. Paladinler ise "holy symbol" kullanarak büyü yapabilirler. Eh bundan sonra o iki bekçiyi öldürmen zor değil...
2- Bu Engin Abla aslında her kadın gibi ikiyüzlü olduğundan hem MegAmiga'ya hem de GameShow'a çalışıyordu. Hala anarız o eski güzel günlerimizi, şöminenin başında, o deri mini etek giymiş otururken [bu kadına hasta olduğumu anladınız artık]. Hatta itiraf ediyorum [ulan hiç yeri değil ama] Engin Abla'nın istediği kürkü alabilmek için MegAmiga'yı sattım [oh rahatladım]. Bu kadın milletinin şeytanlıkları karşısında erkek milleti hep zayıf kalacak zaten [gidip dövsem mi şu kadını, sinirlendim şimdi].
Benden de sevgiler sana [bir önceki mektubun bitişiyle aynı olmasın diye devrik cümle kurdum sakin olun]. Artık mektup gönderecek ve GameShow alacaksın gibi bir his var içimde. Ne dersin?

Zebani: Sana ne oluyor hıyar Holly, iki kişi konuşurken karışanların sonunu biliyorsun.

Sevgili Zebani,
Bugün Compex fuarından geliyorum. Standınıza uğrayıp 5 adet eski sayı aldım. Şu anda gözyaşları arasında onları okuyorum. Ekim sayınızı da aldım. Geçen ayki köşende bir mektupta Broken Sword'un Türkiye'deki tüm cılız CD sürümlerinin [OEM'miydi neydi yaw] 2. CD'si bozuk diyor. Çok yanlış çok, olur mu ya? yanlış bilgilendirme [aa ayıp vallahi]. Doğrusu Broken Sword'un CD'leri yanlış numaralandırılmış yani 1 yerine 2, 2 yerine 1 yazılmış. Önce 2. CD'yi takıp güzel güzel oynuyorsun, sonra 2. CD'yi isteyince 1. CD'yi takıyon [son aşamada biraz uğraşmak lazım]. Şinci sorulara geçiyorum.
1- Tomb Raider 2 ne zaman çıkıyor? Internet'im yok bana Lara'nın fotoğraflarını yollayın.
2- Broken Swork II haber olmuş [pardon news]. Birkaç yerde resmini gördüm. 2 CD'ymiş. Çıkması kaç yıl sürer?
3- Şu Larry Collection nedir? Ta eski Larry'leri yeniden mi yapmışlar? yoksa eski oyunları mı sokuyorlar? Alınır mı? Grafikleri Laryy 7 kadar iyi mi?
4- Lords II'yi niye açıklamıyonuz? Geçti oolum demeyin bak Crusades bölümüne Türkiye'yi bile koymuşlar [yoksa bizi adamdan mı saymışlar?].
5- Compex iyi hoştu da biraz boştu [bu da ne demekse]. GameSHow'dan daha güzel bir stand bekliyoruz [ve daha büyük]. Ayrıca niye dergi haricinde birşeylerde satmıyorsunuz? [yoksa ben mi körüm?]
6- Zebani? niye?
7- Lighthouse açıklayın? Ark of time berbat bişey. Bug Too, alın aldırın harika bir oyun [bu devirde bu çözünürlük]
Son olarak: Futbol oyunlarından gına geldi [ve real time stratejiden]. Bırakın açıklamayın kardeşim yav!! Protesto edin, hepsi aynı zaten. Adamlar süsleyip, püsleyip aynı şeyi önümüze koyuyorlar. Şöyle adam gibi bir oyun yapsınlar kolaysa. Artık kusacam valla, bak kusuyorum- o da ne? bu ay da Sega'nın futbolu- kusuyorum, kusuyorum, kusuy....
Hakan "Nerde benim kusmuk kovam" Özenç

Zebani: Biz de gözyaşları arasında o aldığın 5 adet eski sayıları arıyoruz harıl harıl. Yanlışlıkla elimizde kalan son sayıları sana satmışız. Ya hemen

getir ya da senin için "Kalbini gümüş tepside getirene..." ile başlayan bir ilan çıkartıcaz. Geçen sayıda ki Broken Sword CD'leri ile ilgili bilgiyi ben değil, bir okuyucumuz göndermişti. Tamam belki yanlış göndermiş ama yine de takdir ediyorum. Seni de yanlışlığı görüp düzelttiğin için takdir ediyorum. Bravo beyler çok iyisiniz.. Bakalım cevapların neymiş:
1- Çok az kaldı, yılbaşı hindileri kesilir kesilmez oyun çıkacak. Yabancı dergiler çoktan Preview vermeye başladı. Sen yılbaşı gecesi bacanın başında otur, Noel Baba sana bir tane atar. Ha bu arada Lara'nın resimlerini hangi formatta istersin: GIF, TIFF, JPG, XTAG...
2- Çıktı, geldi, oynandı, bitirildi, yazıldı, siz okudunuz, belki aldınız, oynadınız vb.
3- Larry Collection, isminden de anlaşıldığı gibi Çapkın Larry abimizin tüm maceralarının bir CD'de toplanmış hali. Larry kolleksiyonu için disket disket sürünenlere çok iyi bir fırsat bence.
4- Çıktı, geldi, oynandı, bitirildi, yazıldı, siz okudunuz, belki aldınız, oynadınız vb. [he he!!!]
5- Şincik, a- GameShow'dan daha güzel ve daha büyük bir stand beklemek demek=para demek [bir stand kiralama fiyatına boğazdan manzaralı güzel bir ev alınabilir icabında diycem şimdi siz bizi zengin sanacaksınız] b- Abi fuarda o kadar bağırdık "ucuz don, gömlek, pantolon" diye sen görmedin mi? Çok rica etçem...
6- Ben doğarken çok çirkin doğmuşum [bir babanın acılı itiraflarından alıntı] ve babamda "bu ne be böyle zebani gibi" diye bağırarak beni kucağından yere atmış. Sonra Nüfus kağıdıma isim bulamamışlar ve Zebani koymuşlar. N'parsın yaratık olmak kolay değil. Çok çektim ben çok [ühü ühü!!!].
7- Lighthouse gelen milyonlarca istek doğrultusunda bu ay yayınlanıyor. Güle güle kullanın. Ark Of Time'ın berbat bişiy olması kişiye göre değişir ve Bug Too oyununu da isminden dolayı kimse almıyor.
Dikkat edersen en çok bu senin sevmediğin oyunlara talep var. Arz-Talep dengesi diycem çok uzun bir konu [ve bizde bu dengenin içinde yer alıyoruz mecburen, yani senin inadına açıklıycaz işte]. Sen de hafif bir anarşist ruhu seziyorum. Hmmm, tehlikelisin sen. Bana adresini versene... Son olarak kusmadan önce mektup yaz ve hoşcakal [ben de bu kelimeden kusacağım].

MEG: Mert'im sen gel böyle. Çirkefe bulaşma, üzerine sıçrar [Allah korusun]!

Selam Zebani;
Abi nasılsın, iyisin inşallah? Walla sana birkaç soru sorucam canın sıkılmasın ama. Overdose sana hayırlı, bize yardımcı olsun [vay bae]. Galiba biraz fazla geveledim ama sen muhabbet istemiyor muydun? Tamam tamam işte sorular:
1- Adventure oyunlarına tam Fransız kalmış biri olarak Adventure türüne başlamak istiyorum. Şimdi [korkma tavsiye yoook!] yeni çıkan CD'deki Adventure'ları mı, yoksa eski disket Adventure'ları mı oynayayım? Aralarındaki farklar nelerdir?
2- Menzoberranzan'daki büyücünün istediği lanet büyülü taşları bulamadım. Her mağaraya girdim, oyunda öldürücek yaratık bırakmadım ama tık yok [gerçi oyunu 2 aydır iplemiyorum ama].
3- X-COM 3'te nasıl araç alınır, nasıl adam kiralanır? [ya da tam tersi]
4- Yeni çıkmaya hazırlanan oyunlar heralde normal bir sistemle [P 100'le örneğin] çalışması zor görünüyor. MMX desen ocak söndürücek kadar pahalı [Eee ne sorcam ben şimdi. Heh buldum] Senin sistemin ne? Veya en azından bir [P]roblem [C]omputer [Copyright by sen!!] aldın mı?
Sorularım bu kadar ama devamı gelecek ay veya daha sonraki ay da olacak [sen yayınlarsan tabii]. Evet ilgine teşekkür eder ellerinden, yanaklarından öperim.
Erdem "hem çalarım hem oynarım" Demirci

Zebani: Sorular benim en iyi dostlarımdır. Sor tabii hayatta sıkılmam ama ah o cevaplar yok mu? Sadece iki satır geveledin ama olsun bu da "neyse fazla uzatmadan sorulara geçiyorum" dan biraz daha iyi. Gevelemeye... pardon muhabbet etmeye devam et diyerek cevaplara geçeceğim [türkçeyi hala katlediyorum, çok mutluyum]:
1- İkisini de oynayabilirsin. Aralarında zorluk kolaylık olarak fazla bir fark yok ama CD'deki adventure'lar daha renkli, grafikli [yani güzel grafikli], bol sesli efektli, bol Pentium'lu, Ram'li ve daha uzun oluyor [yani iyi sistemin olursa fena olmaz].
2- Şimdi oyunun başlarında Daleplane haritasının Area 1 bölümünde, güneydoğuda bir mağara var. Aradığın bütün taşlar o mağarada. Kuzeydoğuda da bir mağara var sakın karıştırma.
3- Ters'den anlatmaya başlıyorum: a'sesaB rig [ğas ikattla 2 nadnoki irib]... he he tamam tamam düz anlatayım. Bases'a gir [ana ekranda sağ alttaki 2 ikondan biri]. Sonraki ekranın sağ üstteki ikonlarından "hire/fire stuff"dan adam, "buy/sell" ikonundanda araç alabilirsin.
4- Bir [P]roblem [C]omputer'üm var tabii ve gerçekten problem. Bazen sırf bu alet ve Win95 yüzünden yaşama sevincim kayboluyor, intihar etmek istiyorum. Ancak dediğin gibi son oyunların çoğu MMX ve hatta 3D Accelerator istediğinden mecburen onlara geçeceğiz. Herifler yasal olarak ne güzel soyuyorlar bizi, kapitalizmin gözünü seveyim [oyayım da olur!!].
Senden sürekli mektup bekliyorum zaten. Bende senden ilgi, sevgi, şefkat ve daha bir dolu duygu vb. bekliyorum ve hoşcakal [ne diyeceğimi bilemiyorum].

Zebani: İkinizi de okuyucuya havale ediyorum. Sizi orta mahalle karısı ağızlı uğursuzlar.

Sevgili Z-Bunny,
Bu sana ilk mektubum ve köşeni harbi harbi tutuyorum [adam 6-7 sayfa yazı yazıyo hala bir köşedir gidiyor]. Şu anda yatılı bir okula başladığım için bilgisayar olayım nanay. Tek yaşam kaynağım sensin, aydınlat beni, Hiyır iz yor kueşsınz...
1- Ben ve diğer Lighthouse mağdurları artık yalvarıyoruz. Söyle şu yanındaki Holy [wood] kafalıya ez suun ez pasıbıl yayınlasın şu oyunu.
2- Ben FRP hakkında birşey bilmeyen biri olarak FRP'ciler arası muhabbete daldığımda olan oluyor. Diablo oynuyorum diye bi dövmedikleri kalıyor. Ne yani 0-6 yaş arası bir oyun mu? FRP değil mi? Yoksa ben mi salağım? Ne yani? ne?
3- Hoca niye siz hiç Lords of the realm II'den bahsetmediniz? Sierra gibin bir firmanın bu sansasyonel oyunu olaylar yaratmalıydı piyasada kanımca [otoriter]. İnsan tavsiyeleri arasına alır bari. Açıklama lütfen?
4- Bence Dark Colony abarttığınız kadar iyi bir oyun değil yani. Arka planı, karakterleri değiştirip iki ırkı kapıştırıverince [doğru yazdım di mi?] herşey olup bitiyor mu? iz it so iizi tu meyk e sıtrateyci geym for yu?
Sorularım bu kadar. Sana Köşende [ekiki!!] başarılar. Dergiyi kurtarmışsınız, şimdi para bile kazanıyorsunuzdur siz. Eh şu CD verme işini de bi düşünün artık derim. Sana tekrar başarılar.
Armağan "sivilizeyşın" Akçay

Zebani: Ne diyim? Beni yaşam kaynağı olarak gören bir ölümlü de çıktı ya karşıma, saol ego'mu cilaladın. Ama dikkat et ben gül bahçesinde ki tek kaktüs olduğum için bir süre sonra dikenlerim batabilir diycem yine kafası karışık [serkan gitti ya tek kaldı diğeri] "sus lan yine felsefe yapma diye" uluyacak. Yatılı okullar hakkında bir makale yazmıştım yıllar önce, çok sert olduğu için hocamdan papara yemiştim. Şimdi aklıma getirdin bir ara unutmiyimde girişte yazıyım [mahvoldu güzelim Türkçe!!]. Neyse hiyır iz yor ansırs [ingilizce katletmeye de başlayalım artık]:
1- Holiwud kafalı hıyarın bu ay patlak kafasına vura vura oyunu açıklamaya ikna ettim. Artık huzurlarınızda ama oyunbozanlık yok, bu oyunu bitirseniz bile soru göndermeye devam edin. Çünkü gıcık holi "niye bu oyunu açıklıyoruz anlamadım ki?" demekte ısrar ediyor.
2- FRP üstatları yanlarında bir çırak gördükleri anda asker muhabbetine başlarlar. Bence sen onların biraz daha kibirlenmesini sağla, öyle ki kibirlerinden patlayacak hale gelsinler, sonra zayıf noktalarına bitirici darbeyi vur [longsword'la]. Diablo tam FRP değil, biraz action var [yani action FRP - ben buldum bunu gülmeyin bak darılırım]. Sen alınma, sadece gülümse ve dediklerimi yap, göreceksin kazanacağız [bana ne oluyosa!!!]. Bu arada bir an önce masa üstü FRP'ye başla... Sana çok önemli bilgiler vereceğim ortak.
3- Aman diyim hatırlatma. O oyun yüzünden ne kavgalar yapıldı, ne yuvalar yıkıldı. GameSHow kapanıyordu az kalsın. Aslında çok komik bir hikaye [traji komik], bir ara hatırlatta girişte yazayım. Ancak şunu söyliyim ki her olayda olduğu gibi bunda da holi hıyarı suçludur.
4- Sende de stratejilerin aynı olmasından doğan bır sıkıntı hissediyorum. Piyasa bu tür oyunlarla dolup taşınca biz de içinde en iyisini bulup tavsiye etmeye çalışıyoruz işte. Bence sen tepkini programcılara gösteriyorsun da arada biz garipler gidiyoruz işte. Neyse sakin olmak lazım....
Sen ne diyosun yaw? Ne para kazanması? Sözünü geri al. Paranın neye benzediğini bile unuttuk biz. Cık, cık çok ayıp, esefle ve ibretle kınanması gereken birisin [ayol]. Neyse mektup yaz ve Hoşcakal [gırrrrr!!!].

İşte yine bitti. Bu son satırları yazarken nedense üstüme kasvetli bir hüzün çöküyor. İçimde bir yerlerden yükselen güçlü bir ses "bitirme bu anı" diyor. Şaha kalkmış içgüdülerimin kışkırtıcı sesine ayak uydurmakta zorluk çekiyorum. Ama gitmek zorundayım. Hayal Tabutum yine beni çağırıyor; hem çılgın bir maceraya doğru uçmak, hem de azgın ruhumun gelgitlerini dengeleyecek reçeteleri bulmak için. Sizde ne yapacağınızı biliyorsunuz artık; yalnız ve huzurlu bir anınızda sessizliğin sesi kulaklarınızı acıtıncaya kadar bekleyin ve içinizdeki sese kulak verin. O sesin söylediklerini yazın ve bana gönderin, ne olursa olsun. Anlamlı veya anlamsız; ben sizin yerinize tercüman olurum. Daha önce de olduğu gibi... Bekliyorum... Stop

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok.
Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş, 80690, Istanbul **e-mail: zebani@gsmnet.com**

NOT ENOUGH MEMORY

Evet arkadaşlar artık acı gerçekleri açıklamanın zamanı geldi. Çok ama çok üzülerek söylemeliyim ki zaman yetersizliği, imkansızlık vs... sebeplerden dolayı Game Show'daki yazılarıma ara vermek zorundayım. Valla şimdi kitleye de ayıp oldu ama, gerçekten zamanım yok inanın. Bu bir şey değil, asıl önemli haber....{Şok haber.....Bomba..... Parantezden sonra}. Zebani denilen şahıs aslında benim. Evet evet yanlış okumadınız Zebani benim. Bakın bu olay nasıl oldu.... Dergide boş kalan sayfaları doldurma görevi bana verildiğinde, "Nasıl olur, benim bir kitlem var. Onları nasıl bırakırım" diyerek karşı çıkmıştım. Ancak Büyük patron "Farketmez, sana bir takma ad buluruz. Boktan da bir isimin olsun, mesala Zebani olabilir." O an beynimde bir şimşek çaktı. Zebani takma adıyla yazı yazabilirdim. Tabi bu kimsenin aklına gelmemişti. Şimdi bir sorun daha vardı. Bu kadar sayfa nasıl dolacak?.. Diyelim ki yarısını mektuplara ayırdık. Eeee diğer yarısı ne olacak. Buna da şöyle bir çözüm bulduk, herhangi bir felsefe kitabı alıp, herhangi bir sayfasında yazanların aynısını köşenin giriş yazısı olarak kullanabilirdim. Öyle de yaptım. Artık ikinci bir kimliğim vardı. Tabi Zebani kimliğimin reklamını yapabilmek için hemen NOT köşesine karşı saldırıya geçtim. Böylece dergide en çok okunan köşe NOT'ı okuyanlar Zebani kimliğimden de haberdar olacaklardı. Haince bir plan ama gerekliydi. Artık hepsi bittiğine göre bunları öğrenmek hakkınız. Aldığım duyumlara göre Overdose köşesi kapanmayacak, at kuyruklu, sakallı, zebani kılıklı bir adam benim yerime yazılara devam edecekmiş {İsmi Polat Kaşıkçı mı, Polat Yalakçı mı neymiş. Görürseniz şaşırmayın}. İki seneyi aşkın beraberliğimiz burada sona eriyor. Her 1MB ram 286 bilgisayarla uğraşan birini gördüğünüzde, beni hatırlayın {Bu gidişle siz beni unutursunuz herhalde}. Hoşçakalın:

☒Serkan "The End" Uybaş

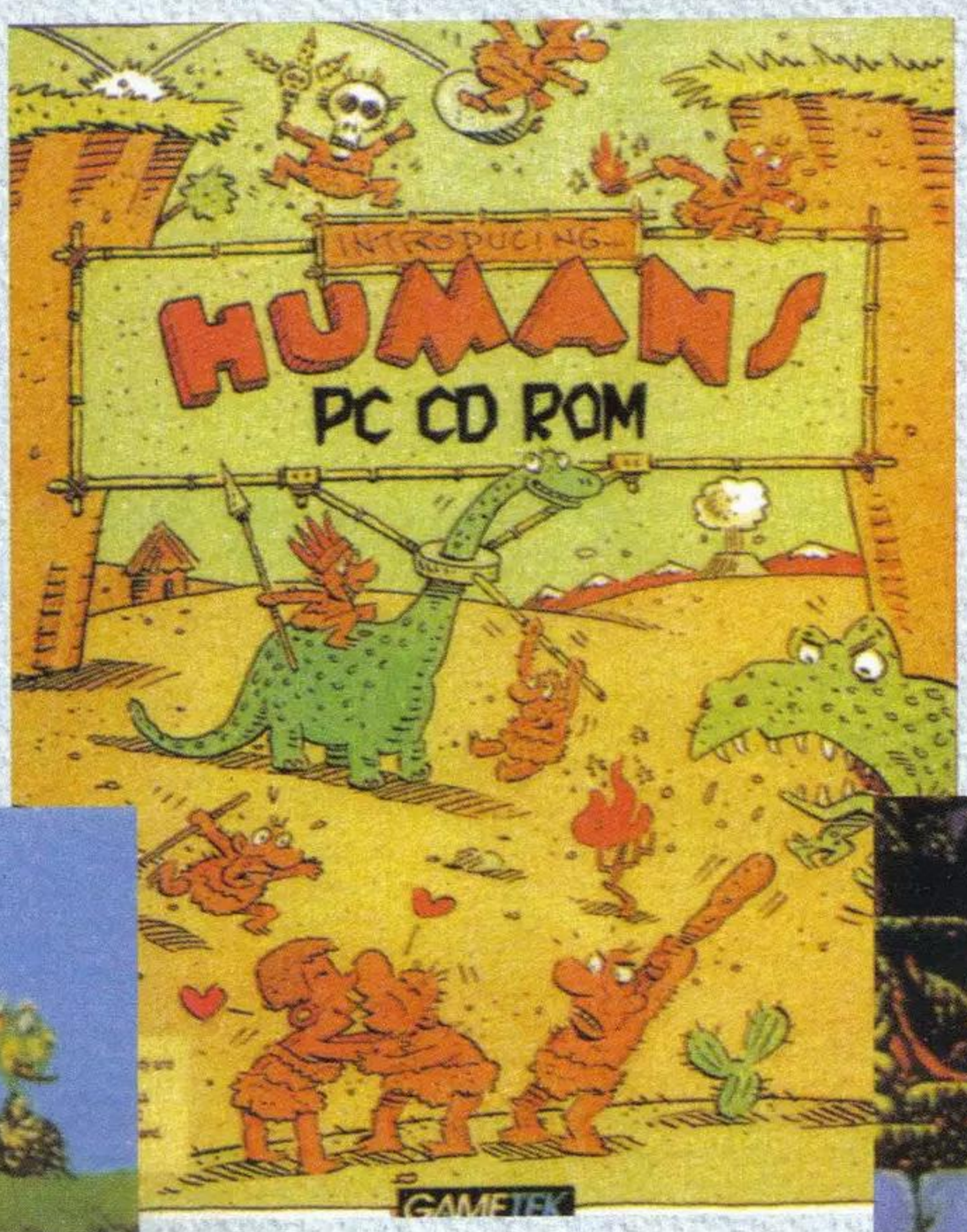
HUMANS

Son yazımdaki son oyunlarımdan birisi Humans. Zamanında Lemmings fırtınası ortalığı kasıp kavururken (gelmiş geçmiş en iyi zeka oyunudur kanımca) Humans biraz ona benzer oynanış şekliyle aradan sıyrılmayı başarmıştı bence. Günümüzdeki bol pentium, bol mmx üzeri edo edo ramler isteyen oyunlarından aldığım zevk nerde, eskiden oynadığım oyunlardaki zevk nerde. Humans'ı bir kaç arkadaş beraber oynadığımız zamanları hatırlıyorum da, az eğlenmiyorduk.

Neyse oyunumuza dönelim biraz. Oyun adından da anlaşılacağı üzere insanlık tarihini konu alıyor. Ateşin bulunması ile beraber oyun başlıyor ve tekerlek (Levent?) ve silahların keşfi ile devam ediyor. Oyunun konusuna paralel olarak bütün bu saydıklarımı sırasıyla keşfedeceksiniz. Zeka ve biraz da beceri faktörlerinin başrolleri oynadığı Humans oyununda toplam 150 bölüm var. Hepside zorluk derecelerine göre sınıflandırılmış durumda. Aldığınız bir kod vasıtasıyla oyunu bırakıp yeniden başladığınızda kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

100. bölümden sonrası (hemen 100 bölüm oynamış mı diye sormayın, sınıflandırılmış bölüm başlarından birisini seçip oyuna başlayabiliyorsunuz) yani mayhem level'ının epey bi zor olduğunu belirtmek isterim. Yanı gözü sıkı zeka oyunlarında olanlar bu oyunu mutlaka denemeliler. Hele o gözü sıkı zeka oyunlarında olanların, bilgisayarları 386 veya 486 gibi zavallı makinalar ise (4 mb ram'de çalışıyor) başka çareleri yok gibi.

Oyundaki levelleri anlatmak isterdim ama zaten bu son ayım, ve yazarlığa son verme sebebim de olan zaman kısıtlığı nedeniyle bütün bölümleri oynamadım. Sadece bütün level başlarındaki iki üç bölümü geçtim. Size tavsiyem, herhangi bir şekilde bir bölümde takılıp kaldıysanız, tekrar tekrar denemekten sıkılmamanız. Mutlaka unuttuğunuz veya geç kaldığınız bir yerler vardır. Onu bulup da bölüm geçerseniz dünyanın en mutlu kişisinin siz olacağını temenni ederim (tamam biraz abarttım). Son laf olarak, son ayımda, son zeka oyunu olarak bu oyunu açıklamak ile doğru bir karar verdiğimi belirtmek istiyor ve huzurlarınızdan yavaş yavaş çekiliyorum (hemen değil daha sırada öbür oyun var).



CYCLONES

Eskiden bir Wolfenstein'ı bilirdik. Doom gibin dediğimiz oyunların atasıydı. Şimdiki gibi yüzlerce yoktu. Sabah akşam hiç bıkmadan oynardık (o zamanlar şamo yoktu da oyun oynardım, şimdi nerdeeeee!). İşte bu ayki oyunlarımızdan Cyclones, bu dönemde gelen Wolfenstein (yani doom gibin) türü oyunlara en iyi alternatiflerden biriydi. Grafik sistemi o zamanlara göre çok iyiydi. Hatta CD'de çıkan ilk doom türü oyunlardan biriydi. Oynanışı ise çok basit; karşınıza çkan ilk menüden "Start Game" seçeneğini ile oyuna başlıyorsunuz. Aynı menüdeki diğer seçeneklere de bir göz atalım. Save: Oyunumuzu buradan save edebiliyoruz. Load: Save ettiğimiz oyunu bu menüden yükleyebiliyoruz. Difficulty: Zorluk derecesi ayarları buradan yapılıyor (hard oynamayın, zor oluyor). Settings: Ses, müzik ve ekran boyutu ayarları da bu menüden yapılıyor. Yavaş bir makineniz varsa ekranı mümkün olduğunca küçük tutmalısınız.

Configure: Oyunun tuş kontrollerini bu menüden ayarlayabiliyorsunuz.

Oyunu oynarken ok tuşlarıyla standart hareketleri yapıp, mouse ile hedef seçerek (tıpkı Operation Wolf'daki gibi) vurabiliyorsunuz. Evet, tüm ayarları yaptığınıza göre artık oyuna başlayarak bütün canavarları öldürebilirsiniz. Oyunun ileriki bölümlerinde karşınıza çıkan düşmanlarınızın zorluğu giderek artıyor. Sizinde onlara karşı bulacağınız silahlarında etkisi artıyor tabiiki. Kısacası yeni çıkan güzel doom-gibinlere özenipte onları oynamayan sessiz ama gururlu insanlar için bu oyuna yer vereyim dedim. Ve oynadıkça da hata yapmadığımı farkettim.

Sevgili kitlem. Master'ınıza veda etme zamanı geldi. Beraber geçirdiğimiz güzel günleri unutmayın. Ben ve Şamo sizleri çok özleyeceğiz. Hoşçakalın...

YENİ ADRES VE TELEFONUMUZ:

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.

SİNAN KÖMÜRLÜ ve METE TOLUN

DAMACI SOK. NO 2/2 OKAN APT. MODA/İSTANBUL

(REKS SİNEMASI ALT SOKAĞI PİYANGO İDARESİ YANI)

TEL : 414 75 66 FAX : 414 75 29

ARTIK BİLGİSAYARINIZI GELİŞTİRMEK İÇİN BİLGİSAYARINIZI BİZE GETİRMİYORSUNUZ, BİZ SİZİN EVİNİZE VEYA İŞYERİNİZE GELİYORUZ.

(BU HİZMETİMİZ SADECE İSTANBUL/KADIKÖY YAKASI İÇİN GEÇERLİDİR)

http://www.uygar.com.tr/

CHEATS

iğreniyoruM

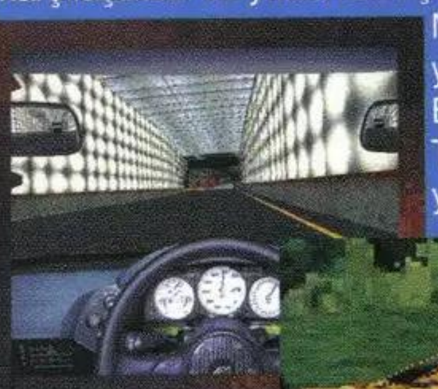
Keşke tahrik edebilseydim sizi.....
Öle bir tahrik etseydim ki.....
bir anlık bir heyecanlanma değil de yürekten etkilendiğiniz kelimeler olsaydı bunlar!
"evet aslında haklısın da önümdeki işe bakmak zorundayım pardon" deyip de geçemeseydiniz!
"ne yapacağım ben şimdi, okumasaydım keşke bunları" deseydiniz!
Nasıl da cüret edebiliyorum.
Neye güveniyorum da biliyorum tahrik edilebileceğinizi.
O kadar basit ki!
O kadar açık ve bir o kadar da evrensel ve uzun bir hikaye ki bu: Hayvan olmamızda herşey. Hayvan olduğunu kabul etmeyen, doğadan kendini soyutlamaya çalışan ve hayatının merkezine suni küreler koyan'lar olmamız yüzünden.
O kadar eminim ki doğru kelimelerle sizi tahrik edebileceğime,
o kadar yakından biliyorum ki çarkların arasında sıkışmışların neler hissettiğini ve bunların zayıf noktalarını...
Ama doğru kelimeleri bulacak kadar büyümedim.
Siz buralara gelmek için binlerce yıl harcadınız, hayvanlığınızı yadsımak için soylu bir tarihiniz var oysa ben şu kısacık yaşamımla nasıl mücadele edebilirim tüm bunlarla emin değilim.
Emin olduğum birşey var ama (bir şekilde emin olduğum!):
YANILIYORSUNUZ.
BİRÇOĞUNUZ İÇİNİZDEKİ SESE KULAK VERMİYORSUNUZ.
Yoksa bu kadar köşelerde yaşamazdınız hayatınızı.
Yoksa bu kadar kolay umarsamamazlık edemezdiniz hayatın anlamsızlığını.
Biriniz çıksın da hayatı nasıl anlamdırdığını anlatsın ve çözsün bu kısırdöngüyü.
HAYDİ.....

bekliyorum,
yaşamımın sonuna kadar da bu "ümidi" taşıyacağım, yanılıyor olma ümidimi...
Çünkü ben de insanım ve kabul edemiyorumbir türlü.....
Aslında tüm bu hırsların, sıfatların, mücadelenin, dalaverelerin ve kalıpların insan yapımı olduklarını, doğanın (ve son günlerde moda olduğu üzere genlerin) bunlarla hiçbir alakasının olmadığını kabul edemiyorum.
Bu yüzden tahrik edemiyorum ve kurtaramıyorum kendimi günlük uğraşılardan. Kafamın bir köşesinde yanıp sönen ışıkları görmemezlikten gelmek ne demek bilirsiniz.
Bilirsiniz çünkü bu hayatta o kadar çok yaptığımız bir şey ki!
Kaçınız erkek gibi yaşıyor allah aşkına! Ya da kaçımız!
Ah,
keşke kendimi tahrik edebilseydim çarklardan kurtulmaya.
Çarklar kelimesini duyar duymaz, ne söylemeye çalıştığımı anladığınızı sanmayın. Çarklarla sadece işinizi, sorumluluklarınızı kastetmiyorum. Daha derinlerde benim anlatmak istediğim.
Tahrik edebilseydim kendimi çarklardan kurtulmaya...
sonu intihar mesela biliyorum.
Böylesine bir tahrik!
İşinizden eşinizden ayrılmanız değil.
İnsanlığın çarkları.
Hayvan olduğumuzu unutmanın dayattıkları.
Bu dayatmalar sınırlara getiriyor hepimizi. Eğer biryerlerde sorular sormaya başladıysanız hemen uyarıyorum:
DURUN!
Çünkü sorular ve cevaplar arasındaki yolculuğunuzun, yolculuğumun sonunu biliyorum ve uçurumun o kenarına gidemeyeceğim için de lanet ediyorum kendime!
Lanet ediyorum size.....Hepimizden iğreniyoruM.

☒ Mert Topçu

NFS2 SE

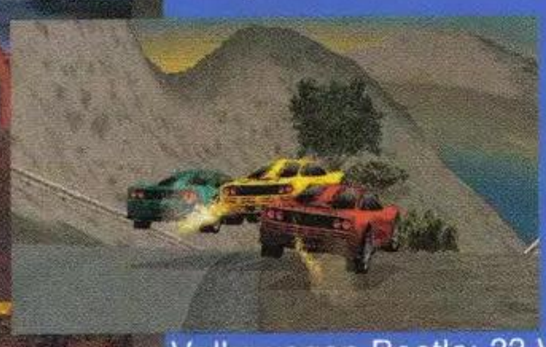
Cheat köşesinin belalı oyunlarında NFS'nin ikincisinin ardından Special Edition'ı da çıkınca bayağı bir bozuldum, yine mi NFS diye. Uzun bir cheat ile bu konuyu kapatıyorum:
Ana menüde "mad" yazarsanız egzosunuzdan duman yerine inek çıkacaktır (3Dfx'lerde).
Yarışırken **"h"** tuşuna basılı tutun ve arabanıza kısa bir ivme kazandırın.
Ana menüde **"slot"** yazarsanız Player Car menüsünde slot mode'una geçebilirsiniz (Arcade veya Wild mode'larda olmanız gerektiğini unutmayın). Yarışmak için sadece accel tuşuna basmanız yeterli olacaktır.
Ana menüde **"chase"** yazarsanız yarış esnasında arkanızda olan arabaların sizi takip etmesi sağlanır. Onları zıplatabilir, kaza yaptırabilirsiniz...
Yarış yüklenirken **"n"** tuşuna basılı tutun ki gece yarışabilin.
Ana menüde **"raim"** yazarsanız Proving Grounds ve Mystic Peaks'de yağışlı havada yarışaaksınız, eğer **"slip"** yazarsanız pistler kayganlaşacak, **"pioneer"** yazarsanız tüm arabalrın motorları upgrade olacaktır. **"rushhour"** ile de pistlerde köprü trafiği ile karşılaşacak ve yabancılık çekmeyeceksiniz.



Monolithic Studios pisti için, ana menüde **"hollywood"** yazmanız yeterli.
Bomber BFS için **"bomber"**, FZR 2000 için **"fxr2000"** ve Tombstone Daytona yarış arabası için **"tombstone"** yazmalısınız, nerde mi, ana...

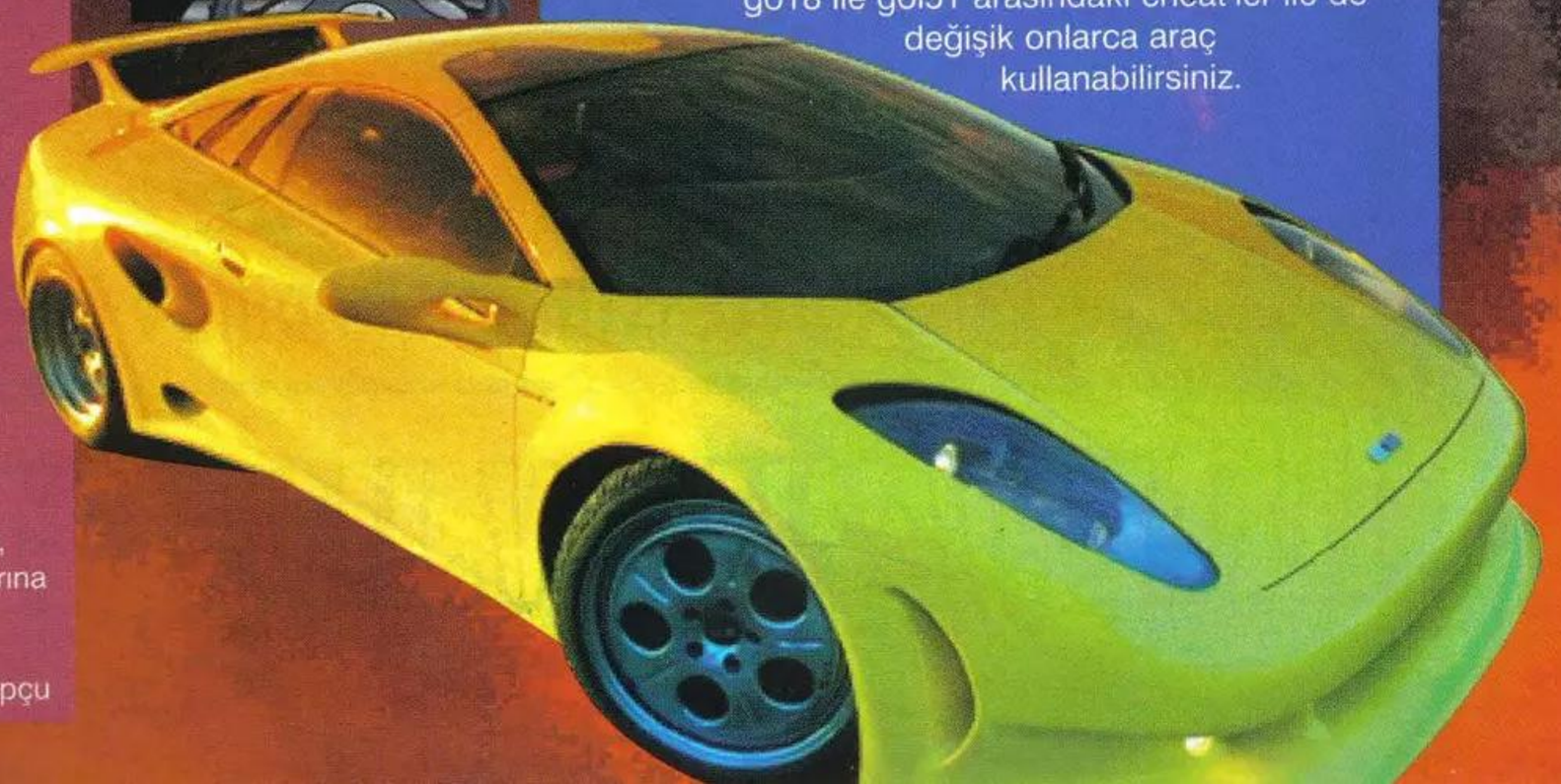
Mediterraneo veya Mystic Peaks pistlerinden birinde McLaren F1 ile Simulation Mode'da yarışa başladıktan sonra yarış sırasında geri gitmeye ve kornaya devamlı basmaya başlayın. Hareket edebilen (işaretler değil) nesnelerden birine 60Mph'lik bir hızla toslayınca cheat'imiz gerçekleşmiş olacak. Artık 80 mph'nin üzerinde giderken istediğiniz her nesneye geçirmeye çalışın bakalım.

Loading ekranından hemen sonraki siyah ekranda **"c"** ve **"b"** tuşlarına basılı tutarken Sağ Shift'e 6 kez basın (ya da üçüne birden 6 kez basmanız gerekiyor olabilir).

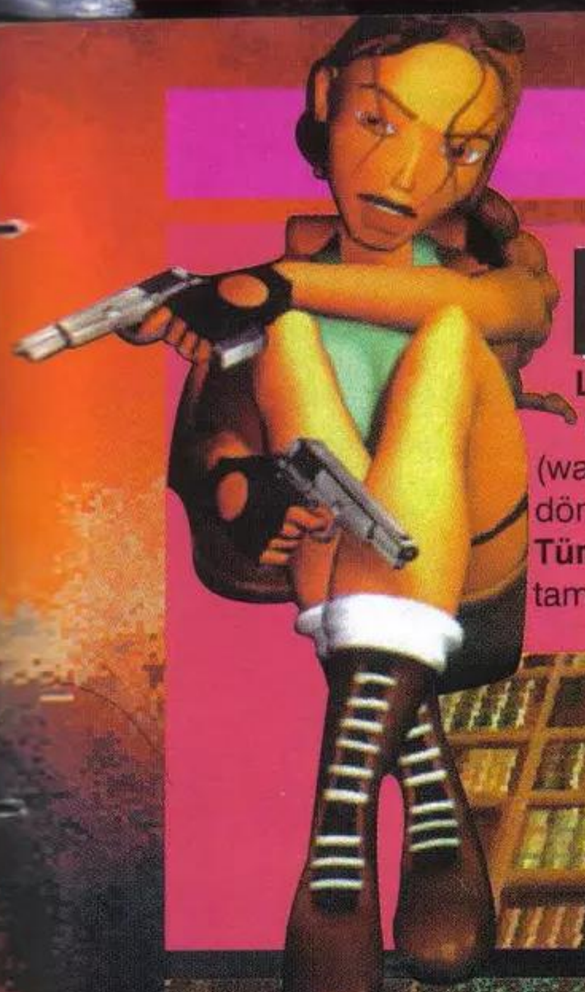


Oyunun başında kamera arabaya zoom yaptıktan hemen sonra bu üç tuşa yine 6 kez basın. Artık yarışı 9 değişik kamera açısından takip edebilirsiniz.

Ve bir kaç cheat daha: vip Limousine; ?? Audi Quattro; ?? Volkswagen Beetle; ?? Volkswagen ; Fastback; ?? Volkswagen Combi Van; ?? Mazda Miata; ?? BMW; ?? Mercedes-Benz; ?? Volvo Stationwagon; ?? Jeep YJ; ?? Toyota Landcruiser; ?? Citroën 2CV; ?? Mono-Rail; ?? Hover Cop Car; ?? U.F.O. (unidentified flying object); ?? Hover Sewage Truck; ?? Crate 2; ?? Crate 3.
go18 ile gol51 arasındaki cheat'ler ile de değişik onlarca araç kullanabilirsiniz.



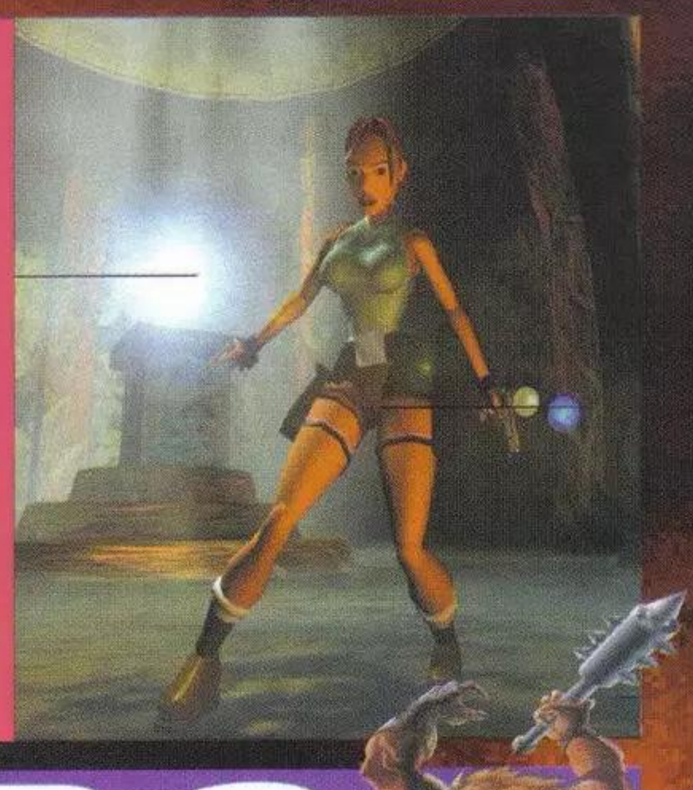
TOMB RAIDER 2



Lara Croft'un gerçek resmini gördünüz mü bilmiyorum ama Ebru Gündeş'ten bile güzel bir hatun. Tomb Raider'ın ikincisinde de bizi peşinden koşturuyor! Ve

Level Geçmek: Lara'yı anlatacağım üzere hareket ettirmeniz gerekiyor. Forward Slash (/) tuşuna basarak Lara'yı biraz döndürün. Bir adım ileri (walk tuşuna basılı tutarken ileri ok), bir adım geri (aynı taktikle), 3 tam tur dönüş (hangi yönde olduğu farketmez) ve ileri zıplayın.

Tüm Silahlar: Forward Slash (/) tuşuna basın, bir adım ileri, bir adım geri, 3 tam tur dönüş ve geri zıplama... Kolay gelsin.



WARWIND 2

Subject: Warwind 2 cheat'i; Date: Sabah dokuza beş kala; From: "Çağrı" <çağrı@Türkiye.net>; To: <mert@gsmnet.com>; selam mert,; Cheat buldum bir tane, Warwind2 için. Oyun sırasında enter'a basın ve ve şunu yazın!!:

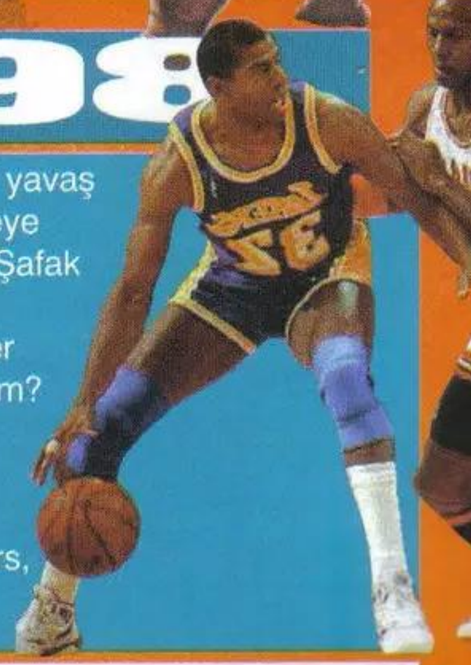
***!golden boy:** her yazışta 5000 para verir... Teşekkürler Çağrı.*

SCUD

Kıyıda köşede kalmış oyunun bölüm kodları:
2: **OLD MAN**; 3: **SHORT BUT TALL**; 4: **DIET MNIP**; 5: **TITHES**; 6: **POPCORN**; 7: **NOT POODLE**; 8: **PACKET OF CRISPS**; 9: **MEDICINE**; 10: **SNOWBOARDING**; 11: **216BIT**; 12: **RENDERING**; 13: **BEAR GAME**; 14: **HORSE**; 15: **KIDDYWINKS**; 16: **JALLABALLABON**; 17: **HOT BEVERAGE**; 18: **MUNTRESS**; 19: **PANTERA ROSA**; 20: **RENNAISSANCE WEDDING**; 21: **HECTIC MAN**

NBA '98

EA'nın beklenen 98 serisi yavaş yavaş avumuza düşmeye başladı. Bu cheat'i de Şafak göndermiş ama yüzüm yok, email'ini yayınlamiim dedim. Çünkü baksanıza neler yazmış: "hohohoo... Buna da eski de bakıyım? Duyamıyorum? Custom team da aşşadaki takım isimlerini girin. Gizli saklı takımlara ulaşın: EA Europals, Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA DBuggers, QA Testtubes, TNT Blasters...



ACRON-2 MULTIMEDIA CENTER

BAZI ŞEYLERİ YAŞATAN SADECE FİYATIDIR

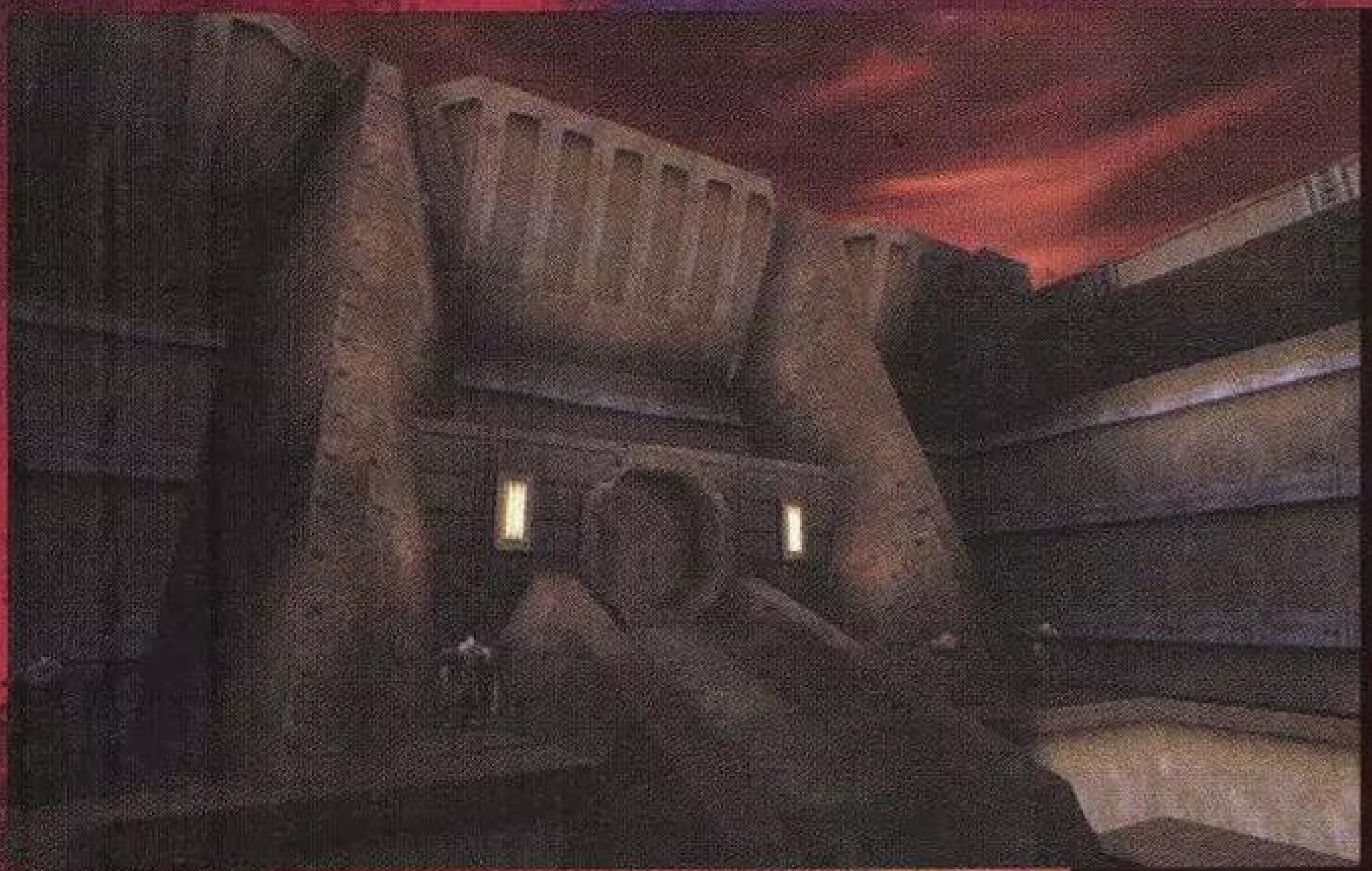
BAZI ŞEYLERİ İSE SADECE FİYATI DEĞİL, MÜŞTERİSİNE DOST GÖZÜ İLE BAKAN ANLAYIŞI ve SEVGİSİ YAŞATIR...

CD OYUNLARI
CD FİLMLERİ
CD KAYIT
CD TAKASI
BİLGİSAYAR SATIŞI

...şşşt CDleri karıştırmayın
...banane çalışmıyorsa
...çalınmasın diye rafa koyalım
gibi ortaçağdan kalma bir anlayışla karşılaşmak istemiyorsanız,
Gelin yılbaşını birlikte karşılayalım.
Hem de süpriz hediyelerle...

Yakut sok. (Avşar sinemasının sokağı) Yakut pasajı, No:9/13 BAKIRKÖY - İSTANBUL
TEL: (0212) 570 51 20 FAX: (0212) 501 49 71

QUAKE 2



Subject: Ergün bu ay acaip cheat'ler göndermiş: Quake 2
From: Ergün Yentur
To: "Mert Topcu" <mert@gsmnet.com>
Selam,
Gene ben biliyorum benden sıkıldın ama beni yayınlayana kadar sana her hafta cheat var. Geldik 3. haftaya. Umarım bu ay da bir yerlere gitmezsiniz de dergi erken çıkar (ehe)...
Neyse gelelim bu haftaki cheatimize (lerimize),
(bu arada kusura bakma birini bir ingiliz arkadaştan aldım paste yaptım çok uzundu ama onu affettirmek için bir iki tane de Türkçe var):
Bu kodları kullanabilmek için concole olayına girmeniz gerekiyor.
Console girebilmek için "~" tuşuna basmalısınız.

god: God modu; **give blaster [#]:** Oyunun ilk silahı; **give shotgun [#]:** Shotgun; **give sshotgun [#]:** Super Shotgun; **give machinegun [#]:** Machine Gun; **give grenadelauncher [#]:** Grenade Launcher; **give rocketlauncher [#]:** Rocket Launcher; **give shells #:** Shotgun Shells; **give bullets #:** Bullets; **give grenades #:** Grenades; **give rockets #:** Rockets; **give quad [#]:** Quad Damage Power Up'ları; **give envirosuit [#]:** Giysi; **give invulnerability [#]:** Yara almama Power Up'ları; **give silencer [#]:** Silencers; **give rebreather [#]:** Rebreathers; **give jacketarmor [#]:** Jacket Armor; **give bodyarmor [#]:** Body Armor; **give combatarmor [#]:** Combat Armor; **give health 999:** Sağlık 999; **g_unlimited_ammo 1:** Önceden alınmış cephaneler 999'da kilitlenir; **g_unlimited_ammo 0:** Cephaneniz normale döner; **noclip:** Clipping; **status:** Oyun hakkında istatistiki bilgiler; **sv_gravity xxx:** xxx 00 ile 850 arasında bir sayı olmak üzere, yerçekimini değiştirmek (00 sıfır yerçekimi, 850 de normal çekime karşılık gelmektedir); **crosshair 1:** Cross wires on; **crosshair 0:** Cross wires off; **notarget:** Görünmemezlik; **map start:** Level başlangıcına atlamak; **map end:** Level sonuna atlamak; **team "takım isminiz":** Takımına isim verin; **gamemap (map):** Oynamak için haritayı seçin; **give powershield [#]:** Power Shield; **give powerscreen [#]:** Power Screen; **give item_adrenaline [#]:** Adrenaline; **give item_bandolier [#]:** Bandolier; **give item_pack [#]:** Ammo Pack; **give key_data_cd:** Data CD; **give key_power_cube:** Power Cube; **give key_pyramid:** Pyramid Anahtar; **give key_data_spinner:** Data Spinner; **give key_pass:** Passkey; **give key_blue_key:** Mavi Anahtar; **give key_red_key:** Kırmızı Anahtar; **give key_commander_head:** Commaner Başlığı (herhalde, euhe); **give key_airstrike_target:** Airstrike Marker; **give cells #:** hücreler; **give slugs #:** slug'lar; **give mines #:** mayınlar; **give nuke #:** nuke'ler!

yerine genelde 0-255 arasında olmak üzere bir sayı yazmalısınız. [#] opsiyoneldir, sayı yazmasanız da olur yani.

AGE OF EMPIRES

Yaeser&emre@yalarım.yutarım.com'dan bana aşağıda cheat'leri içeren bir mail geldi. Cheat'lerin başında da "cillop gibi çalışıyorlar, enter'a basın yazın ama cheat yapmayın" gibi de bir kaç satır vardı. Ben anlamadım, size bir göstereyim dedim :)!
MEDUSA: Tüm köylüler medusa oluyor. Eğer köylülerden biri ölürse black rider, bir daha ölürse de catapult' dönüşüyor; **DIEDIEDIE:** Herkese ölüm; **RESIGN:** Pes; **REVEAL MAP:** Harita olayı; **PEPPERONI PIZZA:** Kendinize 1000 food karşılığında bir pizza; **COINAGE:** 1000 altın; **WOODSTOCK:** Konseri değil, 1000 tahta; **QUARRY:** Taş olayı (1000); **NO FOG:** Fog-of-war'ı kaldırır; **HARI KARI:** Bir ara amma ünlüydü ancinsan! İntihar; **PHOTON MAN:** Siahsız bir adama ne dersiniz? **GAIA:** İnsanlarınızın kontrolünü kaybeder, hayvanları yöneetmeye başlarsınız; **STEROIDS:** Çok hızlı bir inşaat; **HOME RUN:** Senaryoyu kazandırır; **KILLX:** X koordinatındakine ölüm; **BIGDADDY:** Roketsiz bir araba!

Gidiyorum, kalanlara selam olsun...

bigBEN PC 16

-Mert sana bir sey söyliycem - Söyle Dilek ! - Babam seni bana vermek istemiyor, dün aksam konustuk, evde büyük kavga çikti. Hayatta ben o adama kiz miz vermem dedi… - Ciddi misin, dur bir siir yazayim bunun üzerine, acaip duygulandim. - Saçmalama Mert ben çok ciddiyim, naparim ben sensiz. Aslinda senle de olmuyor sensiz de, nasil olacak bilemiyorum, moralim çok bozuk… Sivilceler çikti her yerimde. - Neren de çikti Dilek ? - Sen iyi bilirsin oralari Mert. - He bilirim de mi ? -Mert, bak ben düsündüm de, çilginlik gibi gelecek ama, çok ciddiyim, bence bizi ayirmamalilar, gidelim yazligimiza, askimizin ilk basladigi yere, bana ilk çikma teklif ettigin o tepeye, atalim kendimizi oradan, el ele, ispat edelim dünyaya, onlara, bizi ayirmaniz hata idi, hadi bakalim temizleyin bu boku gibisinden bir mesaj verelim. Ne dersin ??? - Valla Mutlu, ay pardon Dilek yani hatirladigim kadari ile o tepe degil neredeyse bir dag idi. Yüksek be gülüm, kurtulma sansimiz olsaydi keske biraz. - Hayir Mert, bize bu dünyada sans tanimiyorlar ise biz de öbür dünya da birlesiriz. - Sekerim, sevgilim… Baban ile bir de ben konussam, yani desem ki. "Murat bey amca, bak simdi sen bana kizini vermez isen biz gidecez o daga, dag diyim ki tirssin biraz, atacaz kendimizi, her yer kan gölü olacak, valla yani sen bilirsin, bizim için hava hos, yani aslinda düsündüm de versende biz bu isi yapacaz gibi, yani o kadar kararliyiz." Böyle bir konusma yapsam ha, ne dersin ??? - Olmaz ki Mert im, babamin olayi bu, ölecez ki arkamizdan aglasin, beni aslinda ne kadar çok sevdigini belirtsin, ölmeden olmaz, inekmi yok… - Peki Dilek, bir de söyle düsün. Sen kiz olmakla birlikte tahminen 100 üzerinden 10 günah isledin diyelim, bilemeyiz ama mesela. Ben ise tahminen 100 üzerinden 90 gibi, kumarim var, alkolum var, kadin var eeeee yani sen varsin, hem biliyon bu bizim olayimiz zina… Yani nasil anlatsam oranlarimiz tutmuyor… Hem senin günah kategorilerin benim tahminime göre affedilebilirler arasinda. Benimkiler ise baba olanlar arasinda. Yani bir adam öldürmedim sayilir. - Mert, sen beni hiç sevmiyorsun galiba, hani ölene kadar beraber olacagiz, senden hiç ayrilmayacagim, senin için ölürüm falan diyordun. Noldu o laflara… - Gülüm, minik kusum, hepsi dogru ama mantik çerçevesi için de dogru. Bak simdi, gittik ve atladik. Olabilecekleri ben sana söyliyeyim. Ya ben ölmezsem ve sen ölürsen yada tam tersi olursa. Ya ben ölür, sen beynine aldigin darbe vasitasi ile ömür boyu felç kalirsan, altini o sevmedigin baban temizlemek durumda kalirsa. Ya aynisi bana olursa, he söylesene bana. Hadi baska bir yol seçtik. Kursun sikalim dedik. Ilk kursunu kim sikacak. Ilk ben sana siktim diyelim. Bir baktim senin beynin benim üzerimde, "ohaaaa" diyip ya tirsarsam ve kendime sikmazsam. Adam öldürmekten sittin sene çikamam hapisden, tabii tersi durumunda sen çikamazsin. Ya da ben sana en kötüsünü söyliyeyim. Bir çözüm bulduk ve ikimiz ayni anda öldük diyelim. Bildigin gibi öldügün anda melekler seni alip götürüyorlar, ya sen %10 luk günahin ile cennete dogru ve ben de %100 e yakin günahlarim ile cehenneme dogru yollanirsam ne boka yaradi ha simdi bütün bu stres. Kilmadigim bütün namazlari yanan seccade de kilmadan senin yanina gelmem hemen hemen, hesaplarima göre bir 30 yil alacak gibi. Hadi hirs yaptim kildim hepsini, peki cennette sen yoksun ki, hem seni çagirmak durumunda degilim ki, istedigim huri yi çagiririm. O kadar sene boku bokuna kor seccade de namaz kilmadik herhalde di mi??? Istersen bütün bunlari bir düsün derim ben… Gördün mü mantik olarak ve siirsel olarak bu olayin çözümü yok… - Mert, sana bir sey diyim mi, "IGRENÇSIN…"

ARADIĞINIZ HER ŞEY İÇİN:

KUNTAY BİLGİSAYAR

MMX 166	MMX 200	MMX233	P II 266
MMX 166 CPU	MMX 200 CPU	MMX 233 CPU	ASUS M.B.
512K MB	512K MB	512K MB	32 MB RAM
16 MB RAM	16 MB RAM	16 MB RAM	3.2 HDD
1.7 HDD	1.7 HDD	1.7 HDD	ATX KASA
			24X CD
			SB AWE 64
640$	740$	860$	1575$

STANDART ÖZELLİKLER: 14" NI. LR. MONİTOR, QTR KLAVYE, MİNİ TOWER KASA, MOUSE, 1.44 FLOPPY.

MULTIMEDIA KIT
24x CDROM
16 BİT SES KARTI
HOPARLÖR
MİKROFON
115$

HAYDİ INTERNET'E

PCNİZİ TELEVİZYONA DÖNÜŞTÜRÜN!
DATRON TV KARTI
90$

33600 WISECOM : 65$

33600 US ROBOTICS : 105$

33600 DATRON : 70$

56K US ROB. EXT. : 170$

HIZLI TEKNİK SERVİS

UYGUN FİYATLARLA UPGRADE

CD ARŞİV KAYITLARI

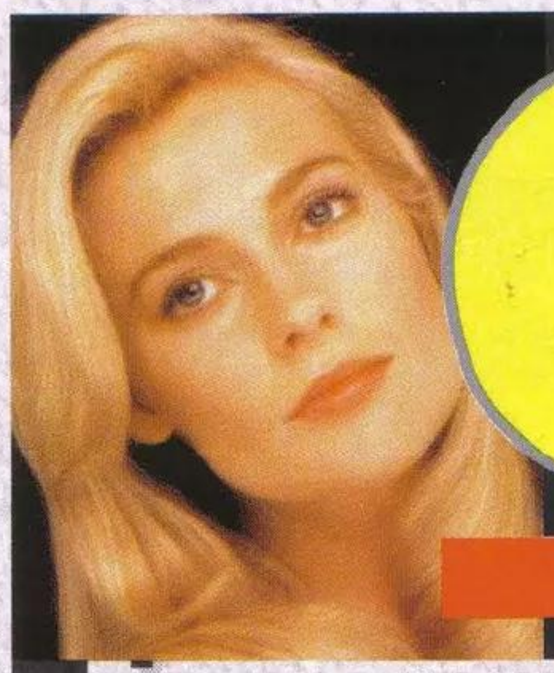
TÜM SARF MALZEMELERİ

EN YENİ CD OYUNLARINA EN UYGUN FİYATLARLA SAHİP OLUN

FIFA'98	MONKEY ISL.3
NBA'98	CM2 97-98
RİVEN	DARK EARTH
UPRISING	EARTH 2140
CIVIL WAR2	TOMB RAIDER2

KUNTAY BİLGİSAYAR

PAZARYERİ SOK. NO: 27-B
FATİH / İSTANBUL
TEL: (0212) 523 80 67



ENGİN abla

İnsanın çok sevdiği, belki de hayatının anlamı olan şey veya şeylerin avuçlarının içinden akıp gidiyor olması ve buna hiç bir şekilde müdahale edemeyip sadece seyretmekle yetinmesi ne kadar acı... Bazen size de olur mu bilmem. Elinizde bir kağıt vardır mesela, rüzgar alır götürür. Yakalamak için koşarsınız peşinden. Belki de yakalayamayacağınızı düşünerek üstüne basarsınız sertçe. Zarar verirsiniz istemeden ama zarar verdiğiniz aklınıza bile gelmez. O bir kağıt da olsa üzersiniz onu, belki de acı çektirirsiniz ama o bunu size asla söylemez... Oysa ki amacınız sadece onu yakalamaktır, belki de elinizde tutmak... Sevdiğiniz içindir herşey, zarar veren sevginizdir bazen... En iyisi ona zarar vermeye başladığınızı anladığınız an ondan uzaklaşmak mıdır acaba kim bilir??? Sevdiğinize göre ona zarar vereni ondan uzaklaştırmalısınız elinizden geldiğince. Zarar veren siz dahi olsanız.
Hemde bir an önce...
Tamam tamam. Size demedim, siz uzaklaşmayın. Sıkıntılı günlerin ardından yazı yazınca böyle oluyor insan, affedin. Bizler yine dolu bir ay yaşadık. 80 sayfa dergi hazırlamak kolay mı sanıyorsunuz? Hem de 64 sayfa bile zor yetişirken... GameShow ekibi olarak bütün zorluklara göğüs gerdik ve hazırladık her şeye rağmen. Umarım beğenmişsinizdir.
Benim çenem fazla düşmeden hemen mektuplara geçelim isterseniz:

Dünyanın 8. harikası, Sevgili Engin Abla;
Bu sana ilk mektubum fakat GameShow'u ilk sayısından beri alıyorum. Her ay büyük bir heyecanla ayın birinde -adı lazım değil- bir dergiciye gidiyorum ve oradaki arkadaş "yarın gelir" diyor. Ben de ertesi gün tekrar gidiyorum ama yine bulamıyorum. Bu olay ayın 15'ine kadar devam ediyor ve dergime ayın 15'inde kavuşabiliyorum. Başını bayağı ağrıttım. Sorularıma geçiyorum:
1- Pentium 120, 20X CDROM, 16MB RAM'ım var. Sence upgrade edeyim mi?
2- Benim Sound Blaster DOS oyunlarının hiç birinde çalışmıyor yani sessiz oyun oynuyorum. Acaba neden?
3- Bu soru değil ama Ekim sayısındaki yazının sonuna 15 dakika boyunca güldüm. Acaba dünyada hala böyle şeyler oluyor mu?
4- Son olarak da hangi fax-modem ve Internet servisini önerirsin. Fiyatları ne kadar?
Yavuz "Annihilate" ÇİNGİTAŞ

Minik kuşumYavuz,
Vallahi biz daha önce yetiştiremediğimize göre sana çok ilkel bir yöntem tavsiye edeceğim: GameShow'u ayın ilk haftası içinde kesinlikle arama, sorma. Çünkü; bizim dergiyi baskı aşamasına kadar getirmemiz ayın sonunu buluyor. Ayın ilk günlerinde baskı bitiyor ve dergiler ayın 4 - 5'i gibi Yay-Sat'a teslim ediliyor. Yay-Sat'ın dergileri tüm Türkiye'ye dağıtması da bir kaç gün sürüyor. Yani ilk hafta GameShow'suz geçecek, bu konuda yapılabilecek fazla bir şey malesef yok!
1- Eğer upgrade edeceksen en az bir MMX alacaksın demektir. MMX'deki performansı yakalayabilmen için de 16 MB RAM sınırını aşman gerekir (mesela 32 MB). Aksi takdirde MMX alman çok fazla işe yaramayacaktır. 20X CDROM ise düzgün çalışıyorsa kesinlikle değişmemelidir.
2- DOS oyunlarında ses duyamaman, ses kartının DOS driver'lerinin yüklenmemiş ya da yanlış yüklenmiş olmasındandır. Çözüm olarak, Eğer ses kartının disketleri varsa oradan yükle. Yoksa ya satın aldığın yerden disketleri al, ya da internetten çek.
3- Vallahi doğru, billahi doğru...
4- Modem ile bilgi aşağıda var. ISS olaraksa - çok meşgul çalmasına rağmen- hala ve inatla SuperOnline tavsiye ederim.

Biricik Engin Abla'm benim,
Görüşmeyeli nasılsın. İlk mektubumu yayınladığın için teşekkürler. Bu arada CDROM'umu smartdrv ile eski hızına kavuşturdum. Bu mektubumu da yayınlarsan beni mutlu edersin. Sorular:
1- 1 - 1.5 ay sonra 16 MB RAM'ı 32 MB yaptırmayı düşünüyorum. Ama senin "4 MB'lık S3 Virge tavsiye ederim" lafın aklımı karıştırdı. RAM'mı yoksa ekran kartı mı (şimdiki ekran kartım S3 Trio 64 1MB)?
2- Ekran kartı bana ne kadara patlar?
3- Benim bir arkadaşım HP scanner aldı. Metin tarayıp bunu text'e çevirmek istiyor. Bunu hangi programla nasıl yapabilir?
4- Aynı arkadaş HP 166 MMX, 16 MB RAM, HP OfficejetPro'ya 3000$ para verdi. Bence kazıklanmış. Sence?
5- Aynı arkadaş ben bilgisayarı F8 ile açınca "N'aaptın" diyerek omuzumu yumrukladı. Ben bu arkadaşı döveyim mi?
Abla'm. Dertlere deva olmaktan asla vazgeçme kurban olayım. Şimdiden teşekkürler.
Onur "4X Hitachi" Öztürk

Okyanustan gelen serin dalgam Onur,
Sorunlarının düzelmesi beni mutlu etti. Yeni sorularını cevaplayayım da sen de mutlu ol:
1- Aslında ikisi birden. Yani bilgisayarın 32 değil 128 MB bile olsa o ekran kartı ile -özellikle oyunlarda- çok büyük performans yakalayamazsın.
2- 4 MB S3 Virge işlemcili ne çok iyi, ne çok kötü (orta halli) bir ekran kartı KDV'si dahil 60 - 65$'a malolur.
3- Herhangi bir OCR programı ile bu işi yapabilirsiniz. Zaten hemen hemen tüm Scanner'ler ile birlikte böyle bir program gelir.
4- Vallahi ne desem. En iyisi doğruyu söylemek. Evet, kazıklanmış!
5- Döv ama omuzuna vurduğu için değil o konfigürasyona 3000$ verdiği için döv (ehueh!).
Bu ay bir değişiklik yaparak mektupları kısa kesip yeni çıkan ürünler hakkında genel bir şeyler yazmaya karar verdim. Tabii ki bu kararı vermemdeki en büyük sebep, sizden gelen mektupların çoğunda aynı tip soruların sorulmasıydı. Şimdi isterseniz bu sorulara bir göz atalım:

3D kartlar nedir, ne işe yararlar, fiyatları ne kadar?

● 3D kartlar normal ekran kartlarının yapamadığı bir çok işlemi yapabilen yeni nesil akıllı kartlardır. 2 çeşittirler. Birinci çeşit kartlar üzerinde 2D için de bir işlemci bulunur. Böylece ekstra bir ekran kartına gerek kalmaz. İkinci çeşitte ise 2D işlemler için herhangi bir işlemci yoktur ve ancak bir başka ekran kartı ile birlikte kullanılır (çömez yazar Hüseyin'in Monster 3D'si var). Tabii ki sadece 3D hızlandırıcı olarak tasarlandıklarından ikinci grup daha performanslı çalışır. İsterseniz bu kartların başlıca özelliklerine bir göz atalım;
●Perspective correct texture mapping: Objelerin (özellikle geri planda kalan objelerin) daha net ekrana gelmesini sağlar.
●Alpha blending effects: İki işe yarar 1- Fog (sis): Diyelim ki oyun oynuyorsunuz ve oyundaki düşman gemilerinden birini vurdunuz. Gemi önünüzde yanarak giderken yarı şeffaf dumanlar çıkararak gidiyor. İşte fog efekti budur. 2- Glass look reality: Bu özellik sayesinde 3D kart, ışığın kırılmasından sonra görüntünün ekrana nasıl geleceğini hesaplar.
●Anti-aliasing: Sanırım hepiniz bir kerecik dahi olsa doom gibin oynamışsınızdır. Doom gibin diyorum çünkü çözünürlük ne kadar yüksek olursa olsun objelere yaklaştıkça piksellerin büyümesi en çok bu tür oyunlarda dikkat çeker ve rahatsız eder. Anti aliasing bu durumu ortadan kaldırır. Objelere daha smooth bir şekil verir ve ne kadar yaklaşırsanız yaklaşın piksellerin görünmesini engeller (ben 3D kartla Quake oynadım ve 320x200 çözünürlükteki görüntü kalitesi dahi inanılmazdı).
●Level-of-detail MIP mapping: Aynen anti-aliasing gibi ama yüzeyler üzerine kaplanan texturelar üzerindeki pikselleşmeyi engeller.
●Texture modulation: Objeler üzerinde ışık oyunları yaratarak gerçekçiliğe katkıda bulunur.
●Bi-linear texture filtering: Objeler üzerine kaplanan texturelar üzerinde istenmeyen hareketler ve titremeler oluşmasını engeller.
●Z-buffering: Bu özelliğe de oyunlar üzerinden örnek verelim. Özellikle yarış ve simülasyon oyunlarında göze çarpan bir durum vardır. Ekranda sürekli bir tazeleme olur ve ilerideki objelerin siz ilerledikçe çizilmesi söz konusudur. Z-buffering bunu durumu ortadan kaldırır.
Karar: Genel durum incelendi ve gerekli gözlemler yapıldı. Sonuç olarak 3DFx chipsetli bir kart alınmasına (Diamond Monster 3D olabilir mesela, sizin Hüseyin'den neyiniz eksik!) ve cüzdandan KDV'si dahil yaklaşık 220$ eksilmesine karar verildi!

TX Chipset de ne oluyor. Alınca TX mi almalı?

●TX, Intel'in Pentium ve Pentium MMX serisi boardlar için geliştirmiş olduğu en son chip (inatçıyım, asla yonga demeyeceğim!). FX, VX ve HX chipsetli kartlardan başlıca farklarına gelince,
●Modem ring on: Diyelim ki fax gelecek veya voice özellikli bir modeminiz var ve bilgisayarınızı aynı zamanda telesekreter olarak kullanıyorsunuz. Bilgisayarınızı stand by'a alıyorsunuz (bu ATX sistemlerde neredeyse sistem çalışmıyor denecek kadar düşük güç tüketimi demektir). Telefonunuz çalınca bilgisayarınız açılıyor, fax veya mesajları alıyor, işi bitince hoooop yine stand by...
●CPU over heat protection: Her TX board desteklemesede destekleyenler CPU aşırı ısınınca saat hızını düşürüyor ve sisteminize herhangi bir zarar gelmesini önlüyor. Bir de işlemci ısınmalarından meydana gelen kilitlenmelerden kurtulmuş oluyorsunuz.
●Ultra DMA: Bu özellik hakkında bir çok şey sayıp

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

kafanızı karıştırmayacağım. Basit olarak Ultra DMA destekleyen harddisklerin, standart IDE ve EIDE harddisklerden çok daha hızlı olduklarını bilin yeter. :o)
Sonuç: Uzun lafın kısası yeni bir bilgisayar alacaksanız veya upgrade yaptıracaksanız, mainboard mutlaka TX chipset'li olacak (fermanımdır!). Marka derseniz, Asus verdiğiniz paraya kesinlikle değecektir.

Pentium II ne oluyor, almalı mı?

●Pentium II, bildiğimiz Pentium MMX ile bildiğimiz Pentium Pro'nun başarılı bir mix'i (ne laf ettim ama!). Yani MMX özellikleri taşıyan Pentium Pro. "Almalı mı?" sorusuna gelince; yüksek performans gerektiren iş uygulamalarınız yoksa (CAD, animasyon), babanız veya kendiniz çok para kazanmıyorsanız (bayağı çok!), IQ nuz çok düşük değilse (110 ve üzeri) şu anda Pentium II almaya gerek yok. Ama Intel bu, ne yapacağı belli olmaz. Bir düşürür fiyatları, o zaman hep beraber alırız!

Yeni modem almak istiyorum. Ne almalıyım?

Modem bilgisayardaki en hassas parçalardan biridir (hassas derken, en çok sorun çıkaran anlamında söyledim (böylece hassas kelimesine yeni bir anlam kazandırarak güzel Türkçemizi zenginleşmesine katkıda bulundum, eheheh)). Alması bir derttir, kurması bir dert. Mütemadiyen sorun çıkarır. Onun için modem seçiminde çok hassas davranmak gerekir. Mesela,

●Düşündüğünüz modem plug&play mi? Eğer değilse o IRQ senin, bu DMA benim sabahtan akşama kadar ananız ağlar. Tam oldu dersiniz, printerinizle çakışır, ses kartınızla çakışır. Hiç bir şey bulamazsa gidip zavallı minik mouse'nizle çakışır. Aman diyeyim sizle de çakışmasın, siz de onla takışmayın. En iyisi gidip plug&play modem alın, kurtulun.

●Gerçekten 33.600 hızında mı çalışıyor? PnP bir modem aldınız ve başarıyla kurdunuz. Denediniz, her şey normal çalışıyor. Hmmm... Bakıyorum Internet'e bile bağlanmışsınız. Ama... Biraz yavaşsınız sanırım. "Nasıl olur benim bilgisayarım bu modemi 33.600" görüyor demeyin. Görür o öyle. Mühim olan 33.600 çalışması. Eğer siz de yavaşlıktan şikayetçiyseniz ve ISP'nizin hızından eminseniz büyük bir ihtimalle modeminiz 28.800 hatta 14.400 olabilir, haberiniz olsun!

●Eğer 33.600 hızında ise 56K'ya (57.600) upgrade olabiliyor mu? Pek yakında ISP'lerimiz bu hızı desteklemeye başlayınca ayazda kalmamak için bu özelliği destekleyen bir modem almamızda fayda var.

●14.400 hızında bir modeme sahibim. 33.600 almanın bana bir kazanç sağlamayacağını düşünüyorum! Yanlış. Hem de çok yanlış. Neden mi? Anlatayım: 14.400 bir modemle ortalama olarak saniyede 1.5 KB data transfer edebilirsiniz. 33.600 modemde bu rakam 3.5 KB'dır. Diyelim ki bir oyun demosu download edeceksiniz. Dosyanın uzunluğu da farzedelim 10 MB. 14.400 modemle bu dosya 2 saate yakın sürede download edilebilirken, 33.600 modemde bu süre 1 saatten az olacaktır. Bu da cebinizden yaklaşık olarak 70.000 lira daha az telefon parası çıkması demektir. Bir de modem başında saçınızı başınızı yolup da kel kalma olayı var ki, ondan hiç bahsetmek istemiyorum!

Sonuç: Alınca modemin şahı US Robotics almalı. Ama o kadar param yok derseniz, Apache ve Datron 33.600 modemler tarafından çok kullanılmış, satılmış ve hiç bir sorunla karşılaşılamıştır. Kesinlikle alınabilir.

CDROM alırken nelere dikkat etmeliyim?

Bu lent olası (pardon!) CDROM'larda da dikkat edilmesi gereken bir kaç önemli nokta var. Bunlara da bir göz atalım:

●Access time. Erişim hızı. CD'nizi CDROM drive'a takıp bir datayı bul komutunu verdikten sonra o datayı bulana kadar geçen zamandır. Piyasadaki IDE CDROM'larda bu hız 85 - 150 ms arasındadır (düşük olanı makbul).

●Transfer rate. Bir saniyede transfer edebildiği data (KB olarak). Bunu da CDROM'un hızına bakarak anlayabilirsiniz. Bu rakam 1 hız için 150 KB'dır. Yani 16 hızlı bir CDROM saniyede maximum 16 x 150 = 2.400 KB data transfer edebilir. Bir CDROM'da belkide en önemsiz (bana göre) özelliklerden bir tanesidir bu. Eğer 6X veya daha hızlı bir CDROM'unuz varsa ve diğer özelliklerinden memnunsanız uzunca bir süre daha kullanmaya devam edebilirsiniz.

●Kopya CD'ler. Kopya CD'leri CD'nin arkasına bakarak rahatça anlayabilirsiniz. Gümüş renkli olanlar hariç hepsi kopyadır. İyi bir CDROM kopya CD'leri okuyabilmelidir. Mesela hardiskkinizde her zaman kullanmadığınız, çok yer işgal eden ama bir o kadar da sizin için önemli olan bilgiler var ve siz bunları bir CD'ye yazdırdınız. Sonradan bunları okuyamamanın sizi üzeceğini tahmin ediyorum (bilmem yanılıyor muyumdur).

●Multisession. Bu özellik yine kopya CD'ler ile alakalı. Diyelim ki demin de dediğimiz gibi harddiskinizi CD'ye yazdırdınız ama yazdırdığınız bilgi CD'nin yarısını bile doldurmuyor. Sonra bir kaç dosyanız daha çıktı onları da yazdırdınız. Eve geldiniz. Taktınız CD'yi alete. Aaaaaaa... Okumuyor. Okuyor da sonradan yazdırdıklarınızı okuyor, eskiler silinmiş. Aslında eskiler silinmemiş de sizin CDROM'unuz multisession değil. Onun için okumuyor.

Sonuç: Hemen hemen her ay söylemekle beraber bu ay da söylemeden edemeyeceğim. CDROM alacaksanız ya Goldstar alacaksınız, ya da Toshiba!

Ses kartlarında son durum!

Eğer PC'nizin gamewatch kılıklı iğrenç seslerine esir olmak istemiyorsanız hemen bir tane ses kartı alıyorsunuz. Ama nelere dikkat edeceksiniz;

●Plug and Play. Yeni alacağınız ses kartı kesinlikle PnP olmalı, lamı cimi yok!

●Uyumluluk. Ses kartının en onemli özelliği. Alacağınız ses kartı Sound Blaster değilse, mutlaka Suond Blaster ile tam uyumlu olmalıdır. Benim bu güne kadar gördüğüm SB uyumlu kartlar arasında SB16 ile tam uyum gösteren tek chipset Avance Logic'tir. Aman diyeyim ESS almayın!

●WaveTable. Midi dosyalarını dinlerken duyduğunuz o iğrenç seslerin gerçek birer enstruman sesine sahip olmasını istiyorsanız alacağınız ses kartı kesinlikle WaveTable olmalıdır.

●3D Sound. Bu özellik sayesinde 3D ses destekleyen speaker'larla mükemmel sonuç alabilirsiniz

Sonuç: Uzun lafın kısası. Ses kartı alacaksanız, fiyatları bu kadar düşmüşken Sound Blaster 16 alın (45$ civarı). Eğer bu iş için ayıracak biraz daha fazla paranız varsa (bir 45$ daha) Sound Blaster AWE 64 alın (editörün seçimi gibi oldu!).

DVD nedir, yenir mi?

Bu gayri ciddi sorunun, daha doğrusu ciddi sorunun gayri ciddi tarzının sebebi gelen mektuplar. Son iki ayda gelen mektuplardan 5 tanesinde DVD soruları vardı ve 3 tanesi aynen "DVD nedir, yenir mi" şeklindeydi (birinde de ek olarak "içilir mi?" vardı!). Fazla uzatmadan; DVD Digital Video Disk. CD'nin daha yüksek kapasitelisini düşünün. Temelde CD'den çok farklı degil ama datalar daha CD'dekinden daha başka bir teknikle yazıldığı için CD'den çok daha kapasiteli. Şu anda en ilkel olanları bile CD'nin 7 katı kadar bilgi depolayabiliyor. İleride mevcut DVD'lerin 4 katı kapasiteye sahip olanları da çıkacak. Bu da yaklaşık 17 GB demek. Şimdi hayal gücünüzü kullanın ve bu kadar alanda neler yapılabilir diye düşünün! Bir kere hem DVD hem MPEG II sayesinde şimdikinden daha kaliteli, daha net, gerçek surround stereo ses kalitesine sahip filmleri bilgisayarımızda seyredebileceğiz (hatta bir çok yerde DVDROM filmlerini şu anda bile bulabilirsiniz, for exemple; Uygar Elk. Arayın, Bora abinizi isteyin, Engin Abla'm gönderdi deyin. 0216 336 7354). Yakında oyunların da DVD versiyonları çıkacak. Şu andakinden daha kaliteli olacak grafikleri ve sesleriyle daha büyük zevkle oyun oynayabileceğiz.

Almalı mı derseniz; Çok yakın bir zaman önce bir CDROM olayı başladı (yaklaşık 3.5 sene önce). O zaman 2 hızlıları 400$'a falan satılıyordu. Ama şimdi biri size getirip 2 değil 12 hızlı CDROM verse siz o paranın belki 1/10 unu ancak verirsiniz, belki de vermezsiniz. Yani diyeceğim o ki; yeni teknoloji: pahalı teknoloji. Galiba en iyisi teknolojiyi biraz daha uzaktan takip etmek (bu sözüm babasının gemileri veya fabrikaları olanlar için geçerli değil!).

Sabahın ilk ışıkları ile bana kaçma vaktinin geldiğini söylüyor. Zaten çok uzaklara gitmeyeceğim. Alt tarafı 1 ay. 1 ay sonra yine beraberiz. Özleyin bizi...

Gelecek ay: Yeni bir bilgisayar alırken nelere dikkat etmeliyiz? LX Chipset nedir? AGP ekran kartları. Monitörler. Bekleyin...

Ölsem;
*akşamdan çekmeceme koyduğum sandöviçimi sabaha karşı çay ile birlikte götürmekten,
*The Cure dinlemekten,
*sigaramdan,
*birşeylere karşı olmaktan,
*sokakta gördüğüm kedileri, köpekleri sevmekten,
*bilgisayarıma saçma upgrade'ler yapıp para harcamaktan,
*kışın t-shırt ile sokağa çıkmaktan
vazgeçmem (çünkü seviyorum!).

☒ENGİN "Countdown starting from 3" ABLA

PROBİM
MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ
EN SON PC DİSKET ve CD OYUNLAR
UPGRADE, BİLGİSAYARLAR, YAN ÜRÜNLER
HAZIR OYUN ARŞİVİ
YILBAŞINA KADAR OYUN CD'Sİ HEDİYELİ
450 DİSKETLİK İTİNALI CD YAZIMI
HARDDİSKE EN AZ 100 DİSKET OYUN ÇEKİMİ,
1 DİSKET 15.000 TL
CD OYUNLARI
750.000 TL'DEN BAŞLAYAN FİYATLARLA
NBA'98
FİFA'98
RİVEN
MONKEY ISLAND3
GELDİ!!!
MALZEMELERİN TÜMÜ TÜRKİYENİN HER KÖŞESİNE KARGO İLE ADRESE TESLİM...
BESTEKAR SOK. EKŞİOĞLU İŞ HANI 11/19
KAT: 3 81300 KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0216 414 2233 FAX: 0216 349 8283

ARS ELEKTRONİK
Listeden oyun seçmeye paydos
OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.
10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.
Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.
Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

Killian ve Belowa ile görüşmemizden sonra sabaha kadar hiç uyumadık. Önce nereye gitmemiz gerektiği konusunda bir karara varmaya çalıştık. Agralond çok ama çok uzakta, bulunduğumuz yerin güney doğusunda kalıyordu. Waterdeep ise en doğuda yer alıyordu. Hellgate Keep ise, adını anmak bile tüylerimi diken diken etmeye yetiyor, Waterdeep'in kuzeydoğusunda kalıyordu. Bu 3 noktada buradan oldukça uzaktı. Bu yüzden herkesi benim teleport etmem gerekiyordu. İyi ama ilk nereye gidicektik...

Ortak bir karara varmamız pek uzun sürmedi. Önce Waterdeep'e gidip Drow saldırılarını araştırıcak, oradan HellGate Keep'e gidicektik. Buradan çıkan Demonların High Forest'a girip elflere saldırdıkları doğru ise artık çoktan beri toparlanması gereken Elf, Human, Dwarf ordusunun kurulma vakti geldi demektir. Waterdeep'e gitmişken Khelben Arunsun'u bir uğrarsak sevineceğine eminim. Eşi Laeral'a da ne hediye vericeğimi çok iyi biliyorum...

Sevgili Muhammed,

Ben 16 yaşında (ne önemi varsa), sadece bilgisayarda FRP oynayan ve masaüstü için geç kaldığını düşünen hıyarın tekiyim. Daha da uzatmadan az ve öz olan sorulara geçiyorum.

1- Buluşmalara beni çağırabileceğin bir tarih olabilirmi? 2 kişiyiz ve acayip öğrenme isteğimiz var.

2- TSR'nin adresini yayınlarmısın? Katalog istiycem.

3- Bir DM'yi nereden bulabilirim? (aslında bu DM domates değilki "şurda" diyebil) Bizim gibi oyunu hiç oynamamış kimselerin DM olması doğru mu?

K.M.Paşa yakınında 2 kör cahil oyuncuya DM'lık yapmak isteyenler için telefon: 529 27 56. Saat 17'den sonra arayıp Mehmet'i isteyin.

4- Warlords3'de ki Treant, Warg ve Archon FRP'lerde var mı? Varsa hakkında bilgi (güç olarak değil karakter olarak).

Acaip birşey yapıyorum. Bitirirsem müthiş olucak. Beni çağırabilirsen anlatırım. Bu dergiyi okuyan 6 milyar insanın öğrenmesini istemem.

Evini en yakın toplu taşıma aracından tarif edebilir misin? Çağırmasanda geçerken uğrayıp sorabilirim. Yüzsüzlük...

Ben "Zebani"'ye mektup yazan "Avenger" ile aynı kişi oluyorum. Niye söyledim ben şimdi bunu? En azından 3. sorudan sonrasını yayınla. Şimdiden sağol.

5- Eski PC FRPler'ini nereden bulabilirim? (Pools felan)

Mehmet "FRP istiyom" The Avenger, İstanbul

NİERDRE: Naber Mehmet? Şimdi hıyar lafı da nereden çıktı? Estağfurullah!

1- Dergideki buluşmalar her ayın 2. Cumartesi günü saat 1:30'da oluyor ve ayda birkere toplanıyoruz. Artık buluşma tarihlerini bildiğine göre bir ara arkadaşınla uğrayabilirsin.

2- TSR'nin adresi değişmedi ama ben yinede yayınlıyayım: ***TSR Ltd. 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, United Kingdom.***

Sana kataloğun çıkış tarihi konusunda birşey söyliyemiycem çünkü hersene Nisan-Mayıs ayında çıkan katalog Wizards Of The Coast'un etkisi ile daha geç veya daha erken de çıkabilir.

3- Eğer bir DM arıyorsan dergideki buluşmalara gelmeni tavsiye ederim. Yada benim telefon numarasını yazdığım arkadaşlara telefon aç. İkiside işe yaramazsa bana haber ver.

Eğer DM olmak istiyorsan illakide birkaç kez FRP oynamış olman gerekmez ama tecrübesizlikten dolayı sıkıntıya girebilirsin. Ama önemli olan herkesin zevk alması olduğu için bunun hiç sorun olacağını sanmıyorum.

4- Bu yaratıklardan sadece "Treant" FRP dünyasıda var. Treantlar iyi yaradılışlılardır. Kısaca onlara ağaç adamlar da diyebilirsin. Kötü şeylerden, kişilerden nefret ederler. İnsanlardan biraz daha zekidirler ve birkaç dil konuşabilirler ve boyları 5 metre civarındadır.

Treantlar ormanda diğer tür ağaçlarla beraber bulunurlar ama istemedikleri sürece onları ayırt etmek imkansızdır.

Orc ve Goblinlerden korkunç derecede nefret ederler ve balta taşıyan herkese şüphe ile bakarlar. Ömürleri ise en az birkaç bin yıldır. İyimi şimdi bende merak ettim şu "Top Secret" olayını. Şimdi evi nasıl tarif etsem bilmemki. Dergideki adres yeteri kadar açık. Sadece otobüs ile gelirsen sahilde Princess Otelinin önünde in ve direk yukarı çıkan sokağın bir yanındaki ara sokaktan yukarı çık. 200 metre sonra soldaki apartman. Hatta soldan 5. apartman. Bi de 2. apartmandan sonra bi ara sokak var, karıştırma diye söylüyorum.

5- Eski FRP oyunlarını eski bilgisayarcılarda bulabilirsin sanırım. Çoğu bu oyunları artık eskidiler diye silmemişse tabi.

Yalnız ufak birşey... Bütün eski SSI FRP oyunlarının birkaç CD'de toplandığını duymuştum ama Türkiye'ye geldimi bilmiyorum. Bulursan onu al. Nerden bulduğunuda bana söyle, OK!

Sevgili Muhammed Abi,

Ben, bir de arkadaşım Murat masaüstü FRP'si ile ilgileniyoruz. Ama grup kuramadığımız için (bi sorunda mali durum) başlıyamıyoruz. Şimdi sorular;

1- 2 kişi FRP oynanırmı? (Bu arada bu işlere sayende bulaştım sağol, varol).

2- Ben Dragonlance'de oynamak istiyorum, Murat ise Forgotten Realms'da. Sence hangisi daha iyi?

3- Mümkünse Etiler'e (Murat) veya Levent'e (Ben) yakın oturan, 14-16 yaşlarında, iyi huylu, temiz kalpli, IQ'su yüksek bir arkadaşla grup kurmak istiyoruz. HELP!

4- Ben zamanında "Pools Of Darkness" oynamıştım. Ama konuyu biraz kaçırdım, zatende oyunu bitiremedim. Bane Moonsea kıyısındaki bütün şehirleri (birkaçı hariç) yok ettikten sonra ne oluyor? Bu arada Elminster'in rolü ne bu işte?

5- Elfler'in Forgotten Realms'da 19 intelligence, seviye sınırlı ve 1200 yıl yaşayabilmeleri dışında özellikleri ne? Elf olmak işkencemi?

6- Büyüleri yazarken components kısmında yazdığın V,S ve M nedir?

7- Sayende Dragonlance kitaplarını okumaya başladık. İkimizde de bir tek "Kaz The Minatour" var. "Legend Of Huma"'yı alalım mı?

Yardımların için sağol, varol. Ve eğer ileride grup kurup masaüstü FRP'sine başlarsam bu sayende olacak. Mektubu yayınlamak zorunda değildin ama hiç olmazsa birkaç satır cevap yaz.

NOT: Abi ikimizede TSR'nin adresi çok lazım. Nolur lütfen. Allah Aşkına yayınlaaa!!!

Kunter "Criminal" Bekiroğlu, İstanbul

NİERDRE: Naber Kunter? Şu geçen aylarda oyuna başlıyabildinmi acep? Yeterli sayıda adamın olmaması bir yana kitapların pahalı olması zaten oyuna başlıyamamak için yeterli sebepler.

1- İki kişi Frp oynanır ama asla 4-5 kişilik bir grubun verdiği zevki ve bir birliktelik duygusunu oluşturamaz.

AD&D'de de sadece DM ve bir oyuncu için de senaryolar var mesela ama bunların sayısı diğerlerinin yanında oldukça az kalıyor.

Sen şimdi bana sağol varol diyorsun ama seni büyük bir maddi külfetin altına soktuğumu ve FRP ile ilgilenmekten kafanı kaşıyacak vaktin olmıyacak duruma getirdiğimi göz ardı mı ediyorsun?

2- Şimdi bu zor bir soru. En başta sen niye Dragonlance'yi, Murat ise Forgotten Realms'ı seçti mesela. Bilgisayar oyunları mı, okuduğunuz kitaplarmı?

Forgotten Realms tam bir "Heroic Campaign"'dir. Etrafta birçok güçlü tip gezer ve korkunç abarık şeyler vardır. Birde FR'yi en popüler yapan şey, bu dünyanın gelmiş geçmiş en detaylı dünya olmasıdır. FR ile igili o kadar çok kutu oyun, kitaplar ve romanlar varki... Hepsi dünyanın bir bölgesini köküne kadar anlatıyor. Üstelik yutduşındaki dergilerin bir kısmında her ay düzenli olarak FR'yi tanıtan yeni yazılar çıkıyor.

Dragonlance'ye gelince. Eğer büyücülerin daha mistik olduğu ve şövalyelerin gururla etrafta dolaştığı bir şey varsa hayalinde, işte senin aradığın şey. Dragonlance romanları kesinlikle çok güzeldir ve dünyanın tarihinde olmuş bir çok olayı anlatır. Bu olayların çoğu başka hiçbir kitapta geçmemesi büyük bir eksi mesela.

Şu an 5th Age denen yeni bir sisteme geçtiler. Bu yeni sistem ne kadar tutuldu bilmiyorum. Çünkü 5th Age çıktıktan hemen sonra TSR el değiştirdi ve 1-2 ay öncesine kadar hiçbirşey basmıyorlardı. Umarım bir yardımım dokunmuştur.

3- İlgilenen biri varsa seninle nasıl bağlantı kurucak şimdi söylermisin. Tel nonu vermemişsin.

4- Ooooh! Pools Of Darkness... Eski günlerimi andım birden. Ne kadar güzel oyundu o öyle. Eski SSI oyunlarının da tadı bir başkaydı canım.

Şimdi gelelim konuya. Elminster orada Moonsea bölgesini tekrar eski haline getirmenizde size

yardımcı olmaya çalışan bilge büyücü rolünde. Sizi boyuttan boyuta atlatıp bir sürü görev veriyor. Sizde bu görevleri bitirip bütün Minionları öldürünce zamanda geriye dönüp herkesi kurtarmış oluyorsunuz. ve Mutlu Son!!! Tabiki oyunun en sonundaki korkunç görevide tamamlıyabilirsen...

5- Şimdi elfleri 1200 yıl yaşarlar ve level sınırlamaları vardır falan diye ayırmıyalım. Zaten her elf'in Intelligence'si de 19 değil. Sadece Gray Elflerin Int.'i 18-20 olabiliyor. Eğer sayısal olarak bakarsan elfler'in pek de bir özelliği yok ama asıl önemli olan onların yaşam şekli ve kültürleri. Daha insanlar birçok yerde yokken Realms'ın neredeyse her yerinde olan elflerin nasıl zamanla daha küçük yerlerde yaşamak zorunda kaldıkları, bir zamanlar en güçlü büyücüler iken bu özelliklerini nasıl kaybettikleri, kimlerle zamanında büyük savaşlar yaptıklarını ve bunun gibi şeyler önemli. Herşeye saygı duymaları, dünyada herşeyin onlara bir anlam ifade etmesi ve bazen de saflıkları beni elfler konusunda cezbeden şeyler...

6- Componentlar büyüyü yapmak için gerkeli olan malzemeler. V (Verbal), büyünün sözlerinin olduğunu (El Mytha min Mystra min yar!)ve büyüyü yapmak için bu sözlerin söylenmesi gerektiğini belirtir. S (Somatic) büyünün, büyü enerjisini şekillendirmek için bazı vücut, el, kol hareketlerine gerek duyulduğunu (Sağ elini yumruk yapıp havaya kaldırmak ve avcunu açıp üflemek), M (Material) ise büyü için fiziksel bir materyal, objeye (Agat taşı, Dragon kanı) gereksinim olduğunu gösterir.

7- Dragonlance diyince akla bir Huma bir de raistlin gelir. En yakın zamanda oku...

TSR'nin adresini en yukarıdaki mektupta bulabilirsin.

Baran Güç... Alooo... Hangi üniversitedesin şimdi?

Tolga "FRP öğrenmek istiyorum" İnce... Ne oldu oyun oynamaya başlıyabildinmi? Niye başka mektup yazmadın bakiim?

Gökhan Türker... Mektubuna daha erken cevap vermedim pardon. FRP ile ilgili sorularının cevaplarını bizim her ay dergide yaptığımız toplantılarda bulabilirsin.

Mustafa "Crado" Canlı... Ne oldu öyle Ankaradan gelen haberleri kestin bakıyorum.

Onur Aydın... Onur Aydın... Lütfen rapor verin...

Cihan "BadWriter" Şimşek... İzmirden FRP konusunda 330 65 44'den Necip ile görüş. Necip Bostanlı'da oturuyor bu arada. Sonrada bana haber ver. Oyuna başlıyabildinizmi başlıyamadınızmı haberim olsun, OK! Molly Molly nerelerdesin kaç zamandır???

Ahmet Simitcioğlu... Hayat nasıl gidiyor?

Haberlere geçmeden evvel birkaç tane 1.seviye büyüye göz atmaya ne dersiniz. Oyuna yeni başlayanlar için mükemmel büyüler.

1. Seviye Büyüler

Summon Undead (Necromantic/Conjuration)
Range: Altta **Components:** V,S,M **Duration:** 1-8 (1d8) turn
Casting Time: 1 turn **Area Of Effect:** 33 m yarıçaplı alan/büyücünün her seviyesi **Saving Throw:** Yok

Büyücü bu büyüyü yapınca her seviyesi için 100 feet yarıçaplı alanda bulunan ve Hit Dice'si kendisininkine eşit veya az olan 2-12 (2d6) undead'i yanına çağırır. Yalnız bu undeadler pat diye ortaya çıkmazlar, normal yürüme hızla hızları ile büyünün yapıldığı yere gelirler. Gelen Undeadler ne düşmanca ne de dostçadır. Büyücünün onları kontrol etmek için başka bir büyüye veya evil bir Cleric'e ihtiyacı vardır. Düşünme gücü olmayan Undeadler süre bitince geldikleri yere geri dönerler. Düşünebilenler de büyücü onlara daha iyi bir teklif yapmaz veya tehdit etmezse geri dönerler. **Speak With Dead** her ne kadar bir Conjuration büyüsü olsada çoğu Conjurer bu büyüyü bilmez. Materyali ise rüzgara karşı savrulucak bir avuç kemik tozu.

Barrier (Abjuration)
Range: Özel **Components:** V,S,M **Duration:** 2 round/seviye
Casting Time: 1 **Area of Effect:** 3m yarıçaplı alan**Saving Throw:** Yok

Büyüleriniz mi bitti? Düşmanlar savaşçılarınızı geçip size mi yöneldiler? Ve siz kendinizi nasıl mı koruyacaksınız? İşte cevap burada.

Bu büyü sayesinde büyücünün etrafında 3 metre yarıçapında bir küre oluşur. Bu küre büyücünün her seviyesi için 5 Hit Point'lik (en fazla 25 HP)zararı abzorbe eder. Yani büyücüye yapılan her saldırı eğer başarılı olursa, saldırının zararı bu büyü küre tarafından emilir. Bu küre aktif olduğu sürece büyücü hiçbir şekilde kürenin dışına zarar verici bir büyü atamaz veya birine saldıramaz. Barrier, üzerine gelen büyüleri de emer ama hiçbir şekilde saving throw atmaz, büyülerden gelen zararı olduğu gibi emer ama gelen zarar kürenin emme gücünden fazla ise geri kalan zararı büyücü alır ve varsa saving throw'unu atar. Büyünün materyali en az 50 GP değerinde Amethyst veya jade taşı ki bunlar da büyü yapılırken yok oluyorlar...

Bildiğiniz gibi her ayın 2. Cumartesi günü Kamerde saat 1:30 da toplanıyoruz. Hem FRP muhabbeti yapmak hemde Magic oynamak ve Trade etmek için. Hepinizi bekliyorum.

Duyduk duymadık demeyin WOTC Şubat ayında yeni bir Magic Expansion'u çıkarıyor. Adı da "Stronghold". Artık ne diyim böyle her 2-3 ayda bir de çıkarılmazki yeni expansionlar.

FRP yarışmasının kazananını gelecek ay yayınlıyorum. Bu yarışmaya katılım çok az oldu üzüldüm valla. Bir sonraki yarışmada ise kazanana ya bir FRP eşyası ki ne olduğuna karar vermedim yada bir/birkaç Magic kartı vermeyi düşünüyorum...

Az daha unutuyordum. Bugün 19 Kasım. Dergi Aralıkta çıkıcak. Kısaca hepinizin yeni yılı kutlu olsun. Ocak ayında bir daha kutlarım merak etmeyin.

Lütfen kendinize iyi bakın. FRP'nin tadını çıkarın.

"Alh Demen Jiqarom... Qarom"

☒Muhammet 'Nierdre' Dabiri

ar@rım

Web Konsepti ve Dizaynı

Hiç düşündünüz mü dünya da kaç adet web sitesi vardır diye? Ben düşünmedim ama milyonlarca olduğuna da eminim. Her saniye de bu sayının arttığına inanıyorum. Peki bu kadar popüler olan bu yeni medyanın eğitimi nerelerde veriliyor. Her ne kadar Amerika da bu işin eğitimi başlamış olsa bile bizi ilgilendiren Türkiye olduğu için cevabımız olumsuz olacaktır. Aslında geçmişi 2-3 seneye dayanan Web teknolojisini kim ne kadar hatimlemiş ve teoriler üretmiş olabilir ki. Hatta bu öyle bir olay ki her saniye yeni bir ekleme ile büyümeye devam ediyor.

Real Audio"nun (http://www.realaudio.com) 4. Versiyonunu daha yeni yüklemiş iken geçenler de 5.si çıktı. 2 katı daha büyük çözünürlük, stereo ses ve eklemeler eklemeler.

Demem o ki, her ne kadar bu yeni medya ile yarışmak zor ise de gelin bu işin uzmanları olduklarını iddia edenlerin Web Konsepti ve Dizaynı ile ilgili yazdıklarına bir göz atalım. Aslında bir göz atmakla bitmeyecek gibi, devamını öbür aylarda getiririz artık.

SEYİRCİLERİNİZ:

Frank Llyoyd Wright (kim bilmiyom ama tahminim Mimar olur du) demiş ki "Yerini ve onu kullanacak insanlari görmeden hayatta bir bina dizaynı yapmam."

Yani konumuz web, adamın dediği de ortada. Bu mantıkla Livays (Levi's) firmasının hitap ettiği kesim –tabi ki Web ortamında konuşuyorum-: Aktif hayatları olan, kadın veya erkek, hafif çılgın, özgürlüğüne düşkün, Shockwave plug-in li Netscape 2.1 veya üstüne sahip, minimum 33.6 bağlantısı olan gençler.

Bildiğiniz gibi web ortamında milyonlarca site var, hoş dizaynlar, dökümanlar, kaynaklar, gif animasyonları, "nasıl yaparsınız" sayfaları, rastgele sizi bir yere atan web sayfaları, milyonlarca içerik. Peki siz nasıl yapacaksınız da bu büyük topluluk arasından sıyrılacak ve göze batacaksınız. O zaman soru şu: Kiminle yarışıyorsunuz. İlk önce bunu bilmek durumundasınız.

Sizce iyi bir web sitesi, sağlam grafikler, hoş background, java scriptler, appletler, frame üstüne frame, arka plan midi müzikleri mi? Peki ya bir web sitesine gitseniz ve sayfa bütün bu özellikler den dolayı gelmek bilmese veya applet makinanızı çökertse yine de iyi bir site midir? Hepimizin zevkleri ayrıdır, ben Taksim'e çıktığımda Pizza Rosa da yerim çünkü vaktim ve param vardır (hayatımda bir kere gittim o da yılbaşı idi, o kadar olsun artık da niye yaptım ben bu açıklamayı ki ???) siz gidersiniz Mc.Donalds a çünkü paranız ve vaktiniz sınırlıdır. Ve sonuç olarak ikimiz de doyarız.

Buradan bağlantıyı kurarsanız güzel, başarılı bir web sitesi şu demektir: Aradığınızı size, ona ayırdığınız vakit içerisinde en güzel servisi sunarak veren site demektir.

Hadi bakayım kabul etmiyenler kapışsın.

Bir web sitesi yapmak istemenin binlerce sebebi olabilir, bu sebebi keşfetmeden sakın işe başlamayın. Bu ilk basamak.

Beyin fırtınası (brain storming) bu işin çözümü olabilir.

Beyin fırtınası lafına uzak olanlar için açıklayayım: Her ne kadar bu konuda kitaplar yazılmış olsa bile beyin fırtınası kısaca rahat düşünmenizi engelleyecek bütün etmenlerden kurtularak belli bir konu hakkında saçma, mantıklı, salak, gereksiz ne kadar sıfat var ise fikirler üretmektir. Bunları bir kağıda veya duvara ama bir yere yazmanız şart, işin daha detayı var ama siz bunu bilin yeter.

Dediğim gibi beyin fırtınası ile neden bir web sitesi yapmak istediğinizi bulabilirsiniz ve emin olun bu metod ile çok ilginç ve dahiyane siteler yapabilirsiniz. Kendinizi sınırlamayın yeter.

Ben bir web sitesi yapmak istiyorum çünkü:

Bir ürünü tanıtcam, bir servisin promosyonunu yapacam, para kazanıcam, Atatürk'ü anıcam, dünyadan insanlarla arkadaş olucam, göbek deliğimi sergileyeceğim, Yahoo ile dalga gecicem, çok komik bir adamım bunu dünyaya ispatlayacağım.

Listeyi uzattıkca uzatabilirsiniz.

KİMİN İHTİYACI VAR, KİM İSTİYOR?

İlk basamağı geçtik ve sırada sitenize gelecek insanları tahmin etmek var. Arkadaşlarınız mı, kitap yayın evleri mi, anneniz babanız mı, web dizaynırları mı, Internet e yüksek hızla bağlı olan insanlar mı, 17 inch monitörlü insanlar mı ????

Eğer seçtiğiniz konu spesifik değilse mesela elektro gitarlar üzerine bir site yapmıyorsanız o zaman gelen kullanıcıyı belirlemeniz zor demektir. Bu da sitenize anca yüksek versiyonlu browser'lar ile görülebilecek animasyonlar, javalar koymamanız anlamına geliyor.

Fakat dediğim gibi konu başlığınız spesifik ise elektro gitar gibi o zaman kullanıcılarınızın karakteristik özelliklerini düşünerek bulabilirsiniz.

Mesela: Konserlere giden, CD alan, gitar meraklısı, gitar çalan, abone olmak isteyebilir, Jimi Hendrix ve Metallica hayranı, 12-59 yaş arası, erkek ağırlıklı, 256 renk monitöre sahip, 28.8 ve aşağısı bağlantısı olan, Superonline dan account u olan gibi…

Bütün bunları bir düşündükten sonra kullanıcılarınızı bir nevi müşterilerinizi bir de şu yönden kategorize edin… Yaş sınırı, cinsiyet, ilgi duyduğu seks, medeni hali, etnik durumu, dini, politik bakış açısı, eğitim seviyesi, bilgisayar deneyimi, şu anki mesleği, hobileri, online kaldığı süre, okuduğu magazinler, bağlantı hızı… İşte bütün bunlar (saçma gelebilir) bir web sitesi hazırlamadan düşünülmesi gerekenler arasında. Olay bu kadarla bitmiyor tabii. Bu işin düşünce kısmı. Bu sorulara cevap verdiğiniz taktirde (bir yere yazmanız şart) elinizde kullanıcılarınız ile alakalı muhteşem bir tablo çıkar. Artık bundan sonra nasıl bir dizayn yapacaksınız, hangi teknolojiyi baz alacaksınız, hangi browser'a gore kod yazacaksınız hemen hepsi belirlenmiş olur…

Eğer diğer insanların bu konularda yaptıkları araştırmaları merak ediyorsanız işte size bir adres. Ama unutmayın ki Amerika lı ile Türk arasında uçurum var ve bu bilgiler ne yazık ki onlar için hazırlanmış.

Bu adres (http://www.cc.gatech.edu/gvu/user_surveys/) GVU User Survey Home Page I ve özelliği web in babalarının toplandığı W3 konsorsiyumunun onayladığı tek yer. Bir de şu adrese bir bakın:
http://www.yahoo.com/Computers_and_Internet/Internet/World_Wide_Web/Statistics_and_Demographics/

Dedim ya artık elinizde kullanıcılarınız ile ilgili detaylıca düşünülmüş bir liste var işte şimdi bu sonuçlara göre neler yapılabilir ona bir bakalım:

Yaş Sınırı: Renk seçimi için önemli (çılgın ve parlak renkler küçüklere, büyük fontlar yaşlılara), dil kullanımı (gençlere yönelik dil daha sokak havasında, yaşlılara daha efendi dil gibi).

Aile Durumu: Online olarak ne kadar vakit geçirdiklerini belirliyebilirsiniz. Çocuklar ders için, büyükler ise surf edebilirler ve yazın ise tatile çıktıklarından daha az surf ederler. Bunu aile durumu belirler. Bekar ise 24 saat bile surf edebilir ve bunların çoğuda XXX siteleri olabilir.

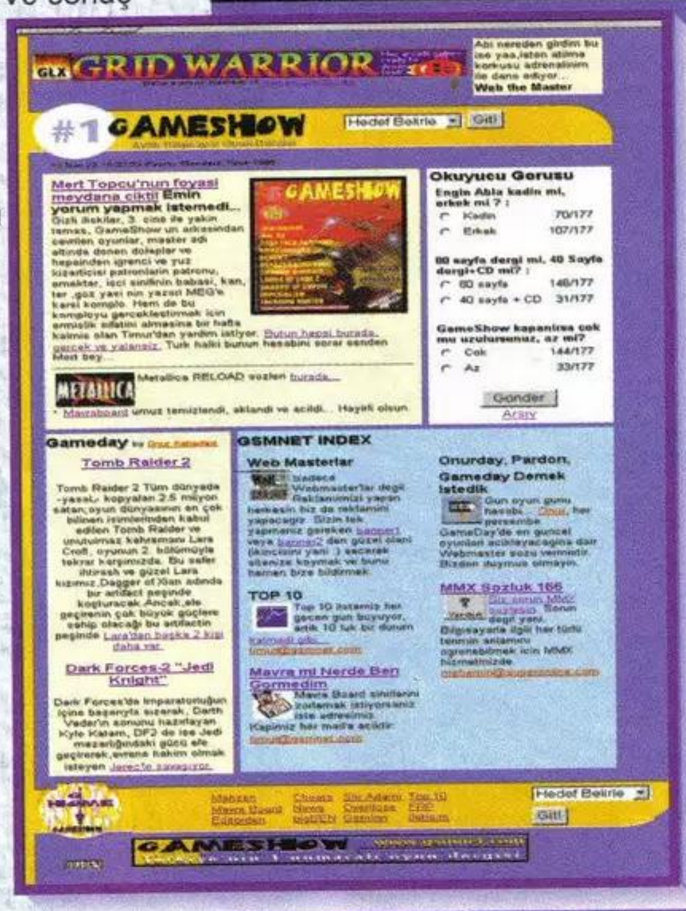
Bilgisayar Bilgisi: Eğer bilgisayar bilgileri var ise site içinde gezmek için çok yardıma ihtiyaç duymazlar, ne nerede bilirler, ama tersi ise yönlendirme çok daha iyi yapılmalı.

Bağlantı Biçimi: Nasıl bağlanıyorlar, işten mi, ISDN ile mi, 14.4 modem ile mi?? Hepsi dizaynı ve alakalı diğer olayları etkiler.

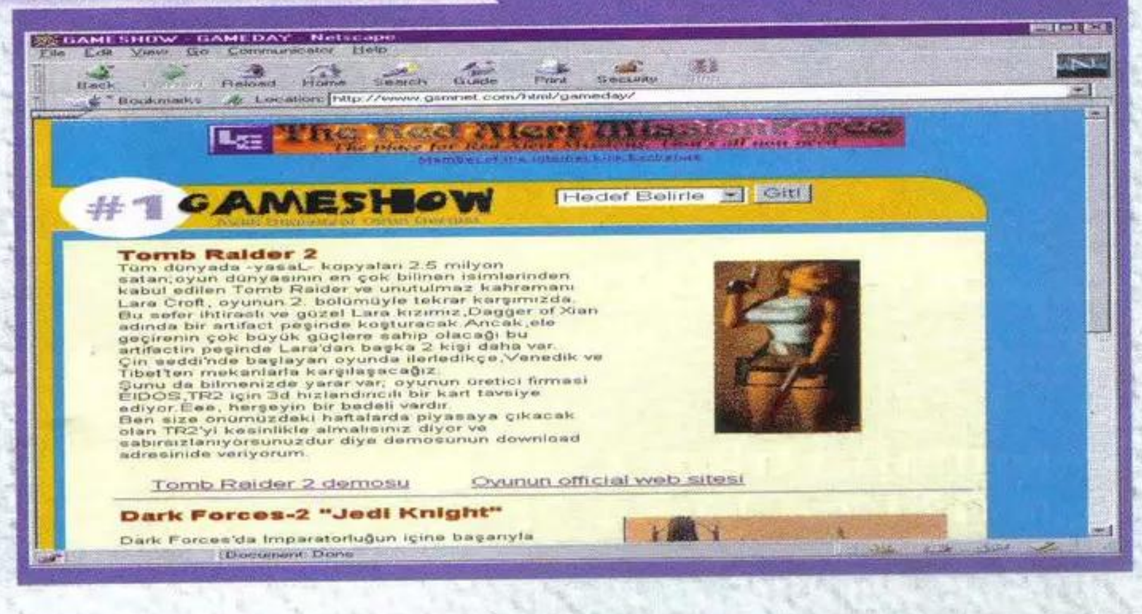
Bütün bunları sadece size örnek olsun diye verdim. Kendi projeniz ile ilgili tam bilgiyi sizler yaratmalısınız.

Gelecek ay ise: İçerik ve özellikler hakkında konuşacağız…

http://www.gsmnet.com



Bu ay web sitesi olarak GameShow un web sitesini seçtim. Yeni dizaynı ve eklenen köşeleri ile siz okuyucularının karşısına çıkan bu site aslında hala inşaa halinde sayılır. Amaç maximumu interaktivite, ortalama her gün içinde en az 3 kere güncelleme, haftalık ve aylık olmak üzere içerik yenilemesi ve şu an bile düşünmediğimiz her şey… Yaklaşık 2 haftadır iyi gidiyoruz, Gameday, anket, mavraboard en çok ilgi çeken köşelerimizden. Projelerimiz arasında aramıza bu işle ilgili arkadaşlar almak ve ünlü bir oyun sitesinin mirror sitesi olmak var… Fakat belirttiğim gibi bütün bu projeler sorumluluk sahibi, işini bilen bir ekip gerektiriyor. Eğer siz de FTP den anlar, HTML bilirseniz ve illa ki oyunlar ile ilgileniyorsanız hemen katılın bize…



MAIL TO:

Subject: bir kac soru
From: Kayahan Ozan <kayahan@sim.net.tr>
To: timur@gsmnet.com
Merhaba Timur;
Az ve öz konuşmayı ve yazmayı sevdigim için hemen sorularıma geçiyorum.
Soru1) Netscape Com.4.03 kullanıyorum.
a) file/go offline özelligi ne işe yarar?
b) com 4.03'te bir site download edilebilir mi? Edilemezse hangi programlar edebilir?
c) Com 4.03'te hangi yeni özellikler hoşuna gitti?
Soru 2) Her sörfçüye lazım yardımcı programlardan bir kaç tane yazarsan sevinirim.
Soru 3)Internette yayınlanan gazetelerin o günkü sayısını nasıl otomatik olarak download edebilirim?
Soru 4)Bu arada eylül 97 sayisinda ihaleden aldım dediğin bilgisayarin CPU'sundan (Cyrix 6*86-P166+)'dan memnun musun? Bana Cyrix M2 233 mhz tavsiye eder misin?
En güzel günler senin olsun.
Selamlar Kayahan,
1-Ne güzel, belki 4.04 e geçsen iyi olur çünkü bir çok çökme ve Java applet'ler ile ilgili problemleri halletmişler. Yani daha dayanıklı ve güvenilir.
a) Go Offline/Go Online özelliği Unix modeli hariç bütün işletim sistemleri için olan bir özellik. Eğer Internet e bağlı iseniz sizi ISP nizden koparıyor bağlı değilseniz de tam tersini yapıyor... ve bu iki işlemi yapmadan önce isterseniz email'larınızı kontrol edebiliyorsunuz, gönderebiliyorsunuz, news grouplardan yeni gelen mesajları indirebiliyorsunuz... Amaç gerekli işlemleri yaptıktan sonra gereksiz yere online kalmamak ve böylece telefon ve ISP ücretinden kazanmak.
b) Aslında edilemez ama istersen sayfa kopyalayabilirsin ama Composer yüklü olması lazım. Kopyalamak istediğin sayfaya git ve File/Edit Page seç. Composer açılır ve sayfa önüne gelir. Buradan Publish dersen sayfayı ve bütün resimleri belli bir yere kopyalayabilirsin. Senin yapmak istediğin işi yapan programlara "Offline browser" diyorlar. Aşağıda ki adreste büyük bir liste görebilirsin.
http://www.yahoo.com/Computers_and_Internet/Software/Reviews/Titles/Internet/Browsers/Offline_Browsers/
Bunun dışında download.com a gidersen eğer ve buradan yine offline browser diye bir arama yaparsan bir şeyler elde edebilirsin. Benim tavsiye edebileceğim inan yok ama 1 yıl öncesine kadar Webwhacker meshur idi. (http://www.ffg.com/) ve (http://www.bluesquirrel.com/download.all.html)
c) Valla eğer Composer yüklenmiş ise Edit Page özelliği hoşuma gitti. URL leri cache den okuyup sen devamını getirmeden tamamlaması hoş, IE4 daha yeni koydu onu. Email kısmı bence çok başarılı, addressbook u ve message center olayı çok güzel derlenmiş... Ve bence en güzeli bir den fazla kişi istediği gibi hiç bir şekilde karışıklık olmadan Communicator'ı kullanıyor. Bütün bilgiler kullanıcı ismi ile aynı bir dizin altında duruyor. Mesela benim ki TIMCAT. İşte de evde de Communicator kullanıyorum. Ama napıyorum, çok fazla yer tutmayan bu TIMCAT dizininin her hafta bir kere backup ını alıyorum ve eve götürüp eski TIMCAT in yerine kopyaladığımda hoooppp işte her şey güncellenmiş oluyor. Bence süper bir olay. Ama unutulmaması gereken tek şey, backup dan önce cache dizinin altının temizlenmesi. Yoksa yer tutar...
2- Her sörfçüye lazım programların dışında ben web sitesi dizayn programlarını da katıyorum...
a-Homesite 3.0
b-Netobjects Fusion 2.0 ve üstü
c-O"reilly Web Server
d-Ws_FTP
e-Communicator 4.04
f-Internet Explorer 4.0
g-Pointcast
h-Mirc
i-Real Audio
j-Cold Fusion... Bu kadar yeter herhalde...
3- Offline browserlar bu işi çok rahatlıkla halleder.
http://www.bluesquirrel.com/download.all.html adresinden "grab a site" adlı program da fena gelmedi hani...
4- Etmemelik bir durum yok ama Internet üzerinden bilgisayar alma konusunda şunu unutmamak lazım. Evet fiyatlar ucuz ama kullanılan malzeme de ucuz. Halbuki adamların online alışverişi desteklemeleri gerekir. Ama ne yazık ki öyle olmuyor.
Sevgiler, saygılar...

⊠Timur "bigBEN" Çataklı

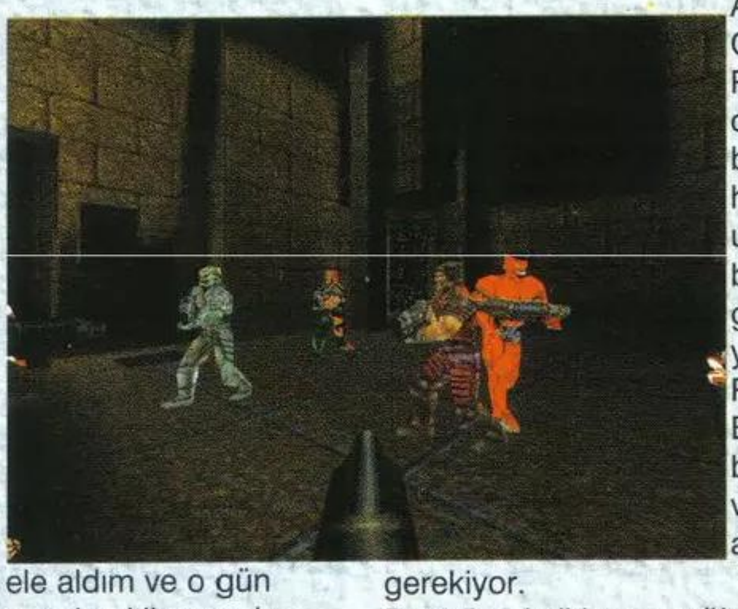
Justinyen proudly presents:
irc.aidata.com.tr'deki #GamEShoW odasındaki chat manyakları V2.0
Azreal: Abi adam başımın etini yiyor. Aslında hiç haz etmem kendilerinden. Beni taciz etmesin diye yazdım sırf eheheh!
befana: Yok yok, esas sen benden sıkıldın eheheheh!
dusk: Çikolatalar hazır, çiçekler de, bizimkilerde. Daha ne bekliyoruz, anlamıyom ki?
missing: Abi hoşgördün de mi yanlışımızı? aman derim, görmemişem.
Dyagnosis: Beni seviyosan yapma lam! :(((
Emir: Dragos bölgesinde durumlar nasıl. Uzun zamandır gelip rapor vermiyorsun
Laneet: Ruhundaki devingenlikler hat safhada ehehheee!
MOUSE: Neyse parası vericem abi, iki dakka whisp açma yeter ki!
set: Geçen ay unutmuşum yazmayı ipnayı. Sonrada iyi ki unutmuşum dedim.
|zu|: Ya bakın bu zu çok iyi bir insandır. Her chat people mutlaka tanışmalıdır. Açın whisp'i, "beni Justi gönderdi, senin muhabbetin çok iyiymiş tanışalım" deyin. Çok hoşuna gidecektir.

HACK THE PLANET

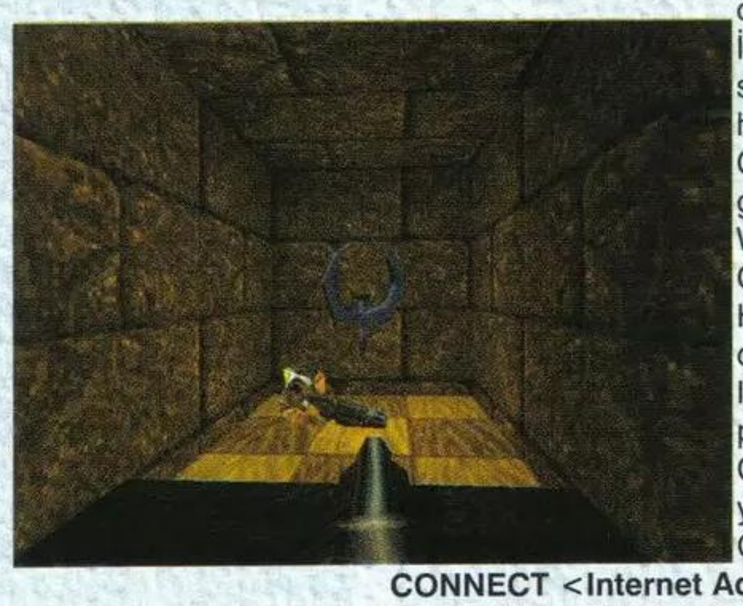
Session Start: Thu Nov 13 21:56:03 1997
<|Cronos|> alow! lam, şu eksik yeri yaziim logu aç
<Just_Away> oha! dcc yap len, ipna!
<|Cronos|> eheehe! olm,proxy var ama du bi deniim
<|Cronos|> yok olmiy.
<Justinyen> şimdi burda mı yazcan len
<|Cronos|> hee! zati az bişidi
<|Cronos|> hatırladığım kadarını yazarım
<Justinyen> eheheh! yaz bakalım
<|Cronos|> gülme lam, acemiyiz işte, ehe!
<|Cronos|> dur, makine değiştirip geliyom ayrılma hatta kal eheh!
<Justinyen> oki! hatta doki
<|Cronos|> geldim dostum! başlıyom
<Justinyen> ay çok heyecanlı! ehehehe
<|Cronos|> ben yazarken sen yalada daha iyi yazarım! ehehe
*** |Cronos| kollarını sıvar**
*** Justinyen mısır alır seyreder**
<|Cronos|> Selam, Bundan böyle, neden böyle? niçin öyle? gibi sorularınızın cevaplarını bu köşede bulacaksınız.
<|Cronos|> logu açtınmıydı?
<Justinyen> eheheh, açık olm log! içine ettin kompozisyonun
<|Cronos|> ay cok heyecanlıyım
*** Justinyen logging is on**
<|Cronos|> ehehe
*** |Cronos| logging is beş :P**
*** Justinyen bu espri karşısında kusmaya gider**
<|Cronos|> tamam la, devam ediim
*** |Cronos| kafasını elleri arasına alır**
*** |Cronos| is konsantre**
*** |Cronos| ** PAT ****
*** |Cronos| kafa kopuk**
<|Cronos|> Selam, Bundan böyle, neden böyle? niçin öyle? gibi sorularınızın cevaplarını bu köşede bulacaksınız.
<|Cronos|> * Logging Justinyen to: [Justinyen.log]
<|Cronos|> ehehehe, neyse devam ediim
<Justinyen> hade olm! sabırsız ipna! derin nefes al! yaz hepsini bi nefeste
<|Cronos|> Yalniz $unu unutmayayın ki burda çıkan yazıların hepiciği eğitim amaçlıdır!!
<|Cronos|> Hani denyoluk edipte, burda verdiğim bilgiler i$iginda, bi sisiteme giripte, o sisteme zarar veripte, sonrada yakayı ele veripte
<|Cronos|> ,yok ben bunları Cronos`un inci değerindeki bilgilerinden kaptım deyipte, king size lamerlik yaparsanız, size mapusta ne birinci sigarası nede temiz iç cama$ırı getiririm, Ona gore...!
<Justinyen> ehehe! bitti mi
<|Cronos|> he! bu kadarını hatırlıyom, gerisi yazıp göndermiştim. ordan devam et!,
<Justinyen> oki doki.
Session Close: Sun Nov 16 21:58:03 1997

CONNECT 2400:
...haberiniz ola!
Belki bu köşe sayesinde biyerlerde var olduklarına emin olduğum ama hiç rastlıyamadığım Türkiye'nin ELITE hackerlarıylada kontak kurabilirim.
HACKERS OF THE WORLD UNITE!!
/join #htp /set #htp topic Hack The Planet!!
Aslında burda çıkan yazıları sistem operatörleri de okuyabilir ve hackerların sistemlerine girmelerini engelleyebilirler. Sonuçta olay, hangi tarafın daha hızlı davrancağına bağlı. (devrik cümle rules! Ama daha deviremedim.) **CERT Advisory**'leri kimin daha önce okuyup bug ve hole'ları öğrenceğine veya Satan'ı (daha sonra ele alıcaz.) hangi tarafın önce kullanıcağına bağlı.Bu sayıda gerekli malzemeyi sayayımda bi dahaki sayıya hazırlıklı olun:
Bir bilgisayar, bir modem, Küçükken telefon radyo gibi cihazların içini merak edip sökmüş veya bu zihniyette bir insan. Radiohead'in Ok Computer albümü. (Optional) Kola (Optional)
Ve bir süre sonra, Nietzche'nin übermensch (overman) modelinin nasıl überhacker'a uygulandıgına tanık olcaksınız. Burda yazılanları iyi okursanız değil FBI, MFÖ'yü bile hack edersiniz. (R.E.M. RHCP STP AIC ehe) Neyse fazla uzatmıyim. Bide şu meşhur HACKER'S MANIFESTO'nun bir kısmını yazayım. İyi okuyun. Hackingle alakanız yoksa bile hackerları birazcık anlamanıza yardımcı olur:
Hacker's Manifesto by MENTOR
"....Bu bizim dünyamız, elektron ve switchlerin dünyası, baudun güzelliği. Biz varolan sistemlerden (çok ucuzda olsa kar amacı güden kişiler tarafından yönetildikleri için) bedava yararlanıyoruz ve siz bize suçlu diyorsunuz. Biz araştırıyoruz, siz bize suçlu diyorsunuz. Biz deri rengi olmadan, ulus olmadan, dini kurallar olmadan varız ve siz bize suçlu diyorsunuz. Siz atom bombası yapıyor, savaşa para akıtıyor, cinayet işliyor, kandırıyor ve bize yalan söylüyorsunuz ve bunun bizim iyiliğimiz için olduğuna inandırmaya çalışıyorsunuz, ve biz suçlu oluyoruz. Evet ben bir suçluyum. Benim suçum meraklı olmak. Benim suçum insanları görünüşüne göre değilde ne yaptığına ve ne düşündüğüne göre yargılamak. Benim suçum sizden zeki olmak. Bu beni asla bağışlamıyacağınız birşey. Ben bir hacker'ım ve bu benim manifestom. Bu bireyi durdurabilirsiniz ama hepimizi durduramazsınız. Sonuçta hepimiz aynıyız."
Bu hackers filmindede bi yerde vardı. FBI'dan biri okuyordu arabanın içinde. Diğeri "cool" falan diyodu. Ötekide "ne coolu olm! bulshit la bué diyodu eheh. Valla bulabilirseniz Hackers filmini mutlaka seyredin. Bulamazsanız ben yardımcı olurum. Bende fellik fellik WarGames 'i arıyorum (belki birinizde vardır falan). Gelecek ay NASA ve FBI hacking.
CONNECTION TERMINATED
NO CARRIER
Email= cronos@pemail.net
Web=www.aidata.com.tr/armut/
Web=www6.pair.com/cronos/
Web=yuksel.todo.com.tr/cronos/

Birşeyler değişiyor. Atari'ler ve C64'lerle geçirdiğimiz (veya geçirmediğimiz) günler geride kalalı çok oldu. Ama o günlerde bile iki kişilik oyunlar çoğu oyunseverin tercihlerinin başında geldi.Şu anda adını bile hatırlayamadığım bir karate oyunu vardı C64'te. Aynı anda iki kişi oynanabiliyordu. Kendi aramızda turnuvalar yapmak için arkadaşlarla okulu kırıp atariciye taşınırdık o zamanlar.
Daha sonra Amiga geldi, geçti. Daha iyi iki kişilik oyunlar gördük falan o zamanlar. Biz de artık bilgisayar sahibi olmuştuk....
Tabi o zamanlar bir de PC diye bir olay varmış da bizim haberimiz olmamış. Bugünkü parlak dönemlerine henüz ulaşamamıştı bu pc'ler. Genelde muhasebe gibi işler için kullanılıyorlardı. Ama bunlar potansiyel oyun canavarları için gereken herşeyi ucuza sağlayabilecek bir avantaj'a sahiptiler: Genişleyebilirlik, hem de diğer sistemlere göre oldukça ucuza. Amiga 7.14 Mhz'lerde dolaşırken pc'ler 33-40-50 mhz gibi korkunç (o zamanlar için) hızlarda çalışıyorlardı. Bu da hesaplama gerektiren oyunların pc'lerde çok hızlı olmasını sağlıyordu. (Description for Dummies: 3D Oyunlar)



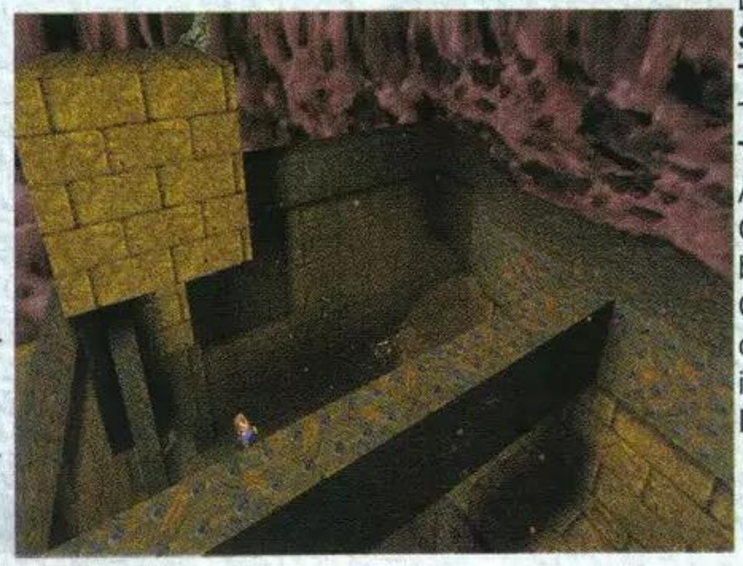
Neyse, bir gün yeni açılmış bir bilgisayarcıya gitmiştim. İçeri girdim, baktım herkes bir bilgisayarın başına toplanmış, oyun oynayan birini izliyor. Tabi oyun manyağı birisiyim ben, mutlaka bakmam gerekiyordu. Hatta bakmakla kalmadım, yüzsüzlüğü ele aldım ve o gün orada yaklaşık 3 saat Wolfenstein 3D oynadım. O akşamdan itibaren de evde bana bir pc alınacak kampanyasına başladım.
Yaklaşık 1 sene sonra, benim pc'nin alındığı günlerde, Amerika'da bir kaç şirketin acaip zarar yaptıklarını haber aldım. Sebebini araştırmak için gönderdiğim ajanlarım geri ellerinde bir oyunla geri döndüler: **DOOM:** Doom'la birlikte insanlar network oyunu denilen yeni bir oyun türüyle tanıştılar. Tek başına da oynanabilen bu oyunlardan asıl zevki almak için bir ağ üzerinde insanlara karşı oynamak gerekiyordu. (Bu genelde bir şirketin dahili ağı oluyordu.) Bu çılgınlık o zamanlar Amerika'yı iyice sarmıştı. Bizse evimizde bir sürü ağa bağlı oldugumuzdan (!) tek başımıza oyun oynamaya devam ediyorduk. (O zamanlar network kurmak pahalı, rakip bulmak zordu)
Aynı dönemlerde ağlar arası ağ olan Internet'in hızlı gelişim süreci de başlamıştı. Gittikçe daha fazla insanın Internet'e bağlanması ve bu ağın geleceğin iletişim yöntemi olacağı kanısının iyice yaygınlaşması oyun firmalarının da dikkatini çekmişti. Ancak, o zamanlar Internet üzerinde oyun oynanabilecek kadar hızlı olmadığı için yapabilecekleri çok fazla bir şey yokmuş gibi görünüyordu.



Bu arada local ağ üzerinde oynanabilen oyunlar çıkmaya devam ediyordu. Değişik konularda değişik yüzlerce ağ oyunu piyasaya sürüldü.

(Doom gibi 3D oyunlar, gelişmiş strateji oyunları, futbol oyunları gibi). Tabi bu oyunların asıl hedef kitlesi gene de bir ağa bağlı olmayan ev kullanıcılarıydı. 1996 başlarında, Doom'u çıkaran firma (ID Software, http://www.idsoftware.com) yeni bir oyunla karşımıza çıktı. Bu oyunun adı Quake'di. Teknoloji açısından zamanındaki oyunların çok ilerisinde olan oyunun sonradan keşfedilecek olan en büyük özelliği ise Internet üzerinde 16 kişiye kadar çoklu oyuncu desteği vermesiydi. Ve hızla yaygınlaştı. Bir çok Quake server açıldı, Quake Klanları (bi nevi takım) kuruldu, turnuvalar düzenlendi. Quake'in genişletilebilir bir oyun olması sayesinde, oyuna yeni bölümler, silahlar ve bir çok değişik özellikler ekleyen paketler çıktı. Bunların içinde vatana millete en hayırlı olanı Quake World'dür. (http://www.quakeworld.net)
Quake World, Internet'te Quake'in hızını mükemmele yaklaştıran bir programdır. Bu program sayesinde evinden dial-up olarak Internet'e bağlı olan kişiler bile rahatlıkla Quake oynayabilmeye başladılar.
Türkiye'de Online Oyun: 1996 sonlarına doğru Türkiye'de de dileyen herkesin Internet'e bağlanabilmesini sağlayan gelişmeler oldu. (Bknz. Turnet, ISP'ler vs.) Yeni Internet'çiler önce web'de gezinmeyi ve email kullanmayı, sonra da IRC yapmayı öğrendiler. (Bknz: irc.raksnet.com.tr)
Ancak bunları çoktan aşmış bir grup vardı: Türk Quake Oyuncuları...
RAKSNet ve Kurbaga.com işbirliğiyle önce amatör olarak başlayan Quake Server macerası, şu anda büyüdü, değişik alternatifler içeren bir kompleks haline geldi. Günde ortalama 200-300 kişinin uğradığı Quake site ve serverlarıyla ülkemizde hızlı bir şekilde Quake oynamanın tek alternatifi haline geldi. Türk Quake klanları kuruldu ve her gün yenileri kurulmaya devam ediyor.
Peki nasıl bağlanılır bu Quake server'a...
Eğer Internet erişiminiz varsa (yoksa Quake Server'a bağlanmayı şimdilik unutun), ki var olduğunu varsayıyorum, öncelikle http://games.raksnet.com.tr adresine bağlanıp bir kaç dosya çekmeniz gerekiyor.
Bu noktada iki seçeneğiniz var.
Eğer elinizde Quake'in Full Sürümü yoksa Quake'in shareware sürümünü çekin ve çalıştırın. Oyun çalıştığında klavyeden ESC tuşuna basıp menüye düşün. Buraya Multiplayer seçeneğini seçin. Setup'a girip Your Name kısmına kendi takma adınızı yazın, Shirt Color ve Pants Color kısımlarında istediğiniz renkleri seçin. Accept Changes'I seçin. Daha sonra Join A Game Seceneğini ve protokol'lerde TCP/IP 'yi seçin. Burada çıkacak seçeneklerden Join Game At kısmına QUAKE.RAKSNET.COM.TR yazın ve Enter'a basın. Eğer Internet bağlantınız o anda düzgün bir şekilde çalışıyorsa RAKSNet ShareWare Quake Server'ına başarılı bir şekilde bağlanmış olmalısınız.

İkinci seçeneğiniz ise Quake'in Full Sürümüne sahipseniz seçmeniz gereken seçenektir. Öncelikle http://games.raksnet.com.tr'in dosya alanında Quake World Client'I cekin. Bir zip dosyası olarak gelecektir. Download bittikten sonra dosyayı Winzip'le açıp içindeki dosyaları harddiskinizde Quake'in kurulu oldugu dizine atın.
Herşeyi doğru yaptıysanız Hard Diskinizdeki Quake dizininde QWCL.EXE dosyasının bulunması gerekir. Internet'e bağlı olduğunuzdan emin olup bu programı çalıştırın. Program çalıştığınında önünüze Quake World Client'e özgü komutları yazabileceğiniz bir konsol gelecektir. Quake World Client'te kullanabileceğiniz komutlar aşağıdadır:
CONNECT <Internet Adresi:port>:
Belirtilen Internet Adresi ve portundaki Quake World Server'ına bağlanmanızı sağlar. Örnegin:
CONNECT QUAKE.RAKSNET.COM.TR:27500
NAME <takma ad>
Oyun içinde görünen takma adınızı değiştirmenizi sağlar. Varsayılan olarak "unnamed"dir. Örnek:
NAME WARRIOR
SKIN <skin adı>
Oyunda sizin diğer oyuncular tarafından görülebilen giysinizi seçmenize yarar. Bu giysileri ftp://ftp.raksnet.com.tr/pub/games/quake/skins adresinde bulabilirsiniz. Örnek:
SKIN BASE
TEAM <takım>
Takımınızı seçmenizi sağlar. Örnek:
TEAM DENE
Ayrıca http://games.raksnet.com.tr adresinde Online Quake ile ilgili son haberleri takip edebilir ve bir çok ipucuna ulaşabilirsiniz. Gelecek ay Türk Quake Klanlarının, Quake World'le oynanabilen değişik Quake Packlerinin ve Quake World Client'in içinden çıkan Game Spy'ın tanıtımını yapacağım.
Bol Roketli Günler....



☒Mennan "Gumba" Kara
gumba@kurbaga.com

İNTERNA

İTHALAT İHRACAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

0212.276 91 64 (TEL)
0212.276 91 65 (FAX)

İNTERNA İth. İhr. ve Paz. Ltd. Şti
Ahi Evren Cad. Rentaş Tic. Merkezi
A1 Blok Lat:3 No:75-76 Maslak - İstanbul

NEWS

CD - RECORDER

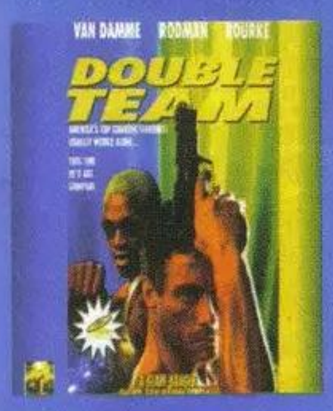
maxell SONY NO_NAME

DİSKETLER

HER ÇEŞİT SPEAKER

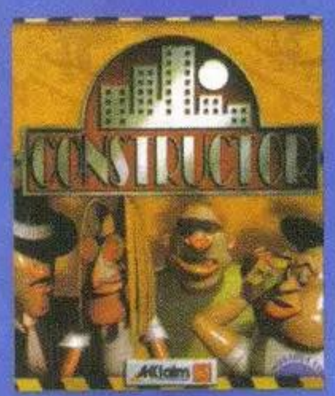
SATIŞLARIMIZ TOPTANDIR

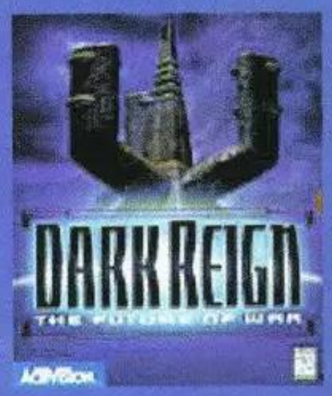
CAM FİLTRE, COMPUTER ÖRTÜ, MOUSE PAD, MOUSE, HER NEVİ CD KUTULARI, ÇANTALAR, OKİ, STAR, EPSON, PANASONIC, ŞERİTLER

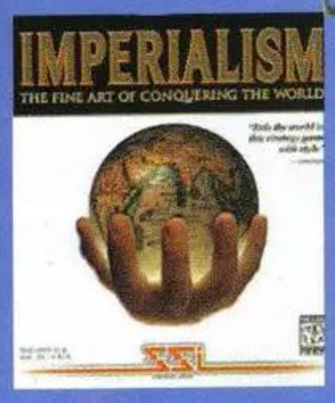


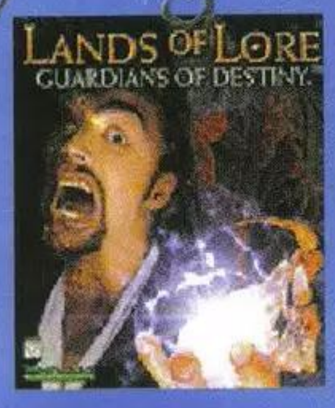
Playing

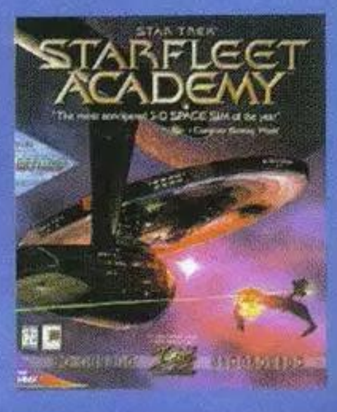
Moving



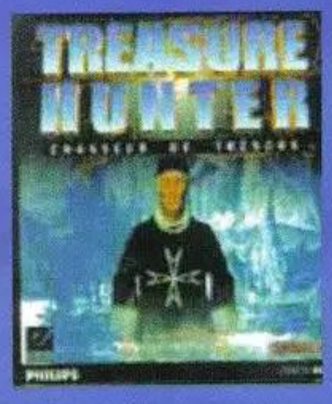


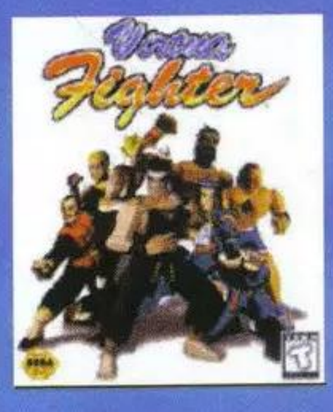


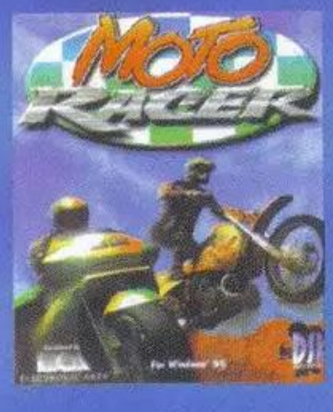


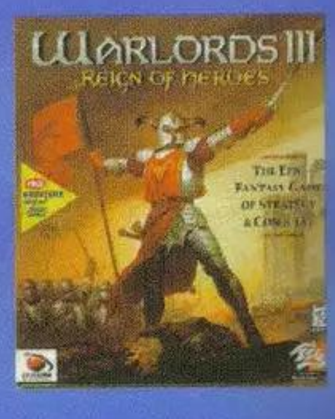


SİZLERE BİR TELEFON KADAR YAKINIZ









BİZİ ARAYIN ZAMAN VE PARA KAZANIN

ANOTHER WORLD

Selam dostlar. Umarım hepiniz iyisinizdir. Dergide yaprak dökümü yaşanıyor bu ara. Malum kişinin gitmesinin ardından NOT Serkan'ı da bu ay GaMe-ShOw sayfalarında son kez okuyacaksınız. Zaten o bu konu ile ilgili gerekli açıklamayı köşesinde yapmıştır. Ben sadece Not'sız bir GaMe-ShOw'un tatsız bir dergi olacağını düşünüyorum. Çünkü NoT Serkan, derginin günah keçisi gibi idi desem yeridir. O olmayınca biz kime sataşıcaz şimdi yav ? Hayır hadi onu bırakın, şimdi dergide bana arka çıkacak kimse de kalmadı. Bu kadar kampanyayı ben nasıl idare ediceğim tek başıma. Ah Serkan ! Not Serkan ! Yarı yolda koydun beni :)... Yeni yetme bir takım yazarlar türedi bir de bu ara fark ettiyseniz. Bazıları çok konuşuyor ve çok fazla soru soruyor {o kendini bilir ;)}. Ama derginin genç kuşaklara da ihtiyacı var. Biri gider biri gelir hesabı. Acaba Not Serkan'ın mirasını bu çömezlerden biri devam ettirebilir mi? {çok zor olmasa gerek ;)} Herneyse bunu önümüzdeki aylarda göreceğiniz zaten. Birde şu kapaktaki 10-9-.. sayılarına değinmek istiyorum. Farkındaysanız bu bir geri sayım. Dergi patlıycak galiba. Aman diyim yoksa Not Serkan o yüzden mi kaçıyor hım ben bunu bir araştırayim en iyisi. Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın dostlar. Ha bu arada unutmadan listemizide yayınlayalım. Zaten bu ayki listemizde geçen aykilerden pek farklı değil işte burda ; **Arnold** {Samanyolunda işler nasıl ?}, **Ghost** {sana bye bye bu aydan sonra yoksun artık ;)}, **Legolas** {Kanka için yeni dergi çıkartacak diyorlar yazar mı olsam acep ;)}, **Remote** {bela birdi iki oldu birde akrabası varmış bu kumandanın ehe yakında oda listeye girer sanırım}, **Savaş** {bir takım sebeplerden dolayı artık fazla gelemiyor aleme}, **Set** {Yavrucuğum ben sana 233 MMX işlemci, 17 " mont. felan alamazsın demedim ki adam olamazsın dedim ehüe!}, **Zu** {vahşi batıda öldürecek kovboy kalmadığı için jedi şovalyeleri ile savaş halinde şu an. Güç seninle olsun Zu ;)} ve Zebani {büyüyerek gelişmeye devam ediyor yakında bütün dergi overdose olacak galiba eheh}

☒Özgür "oz@gsmnet.com" GÜLTEKİN

PANDEMONIUM

Uzun zamandır ne Sega Saturn'de ne de Pc'de bu kadar zevkli ve güzel bir platform oyunu oynamadığımı itiraf etmeliyim. Evet oyunumuz bir platform oyunu ama bu türdeki diğer oyunlara göre bence 100 kat falan daha iyi. Çünkü oyun klasik olarak yandan, üstten veya sırf bir açıdan değil aksine bütün bu açıların toplamından yani 3-D olarak oynanıyor. Belki de oyunu bu kadar güzel yapan özellik sadece bu. Ama grafik ve seslerine de haksızlık etmemek lazım. Oyunda yönettiğimiz karakter sayısı iki. Bunlar, kabiliyetsiz bir palyaço olan **Fargus** ile akrobat kızımız **Nikki.** Bu iki kafadar herhangi bir sirkte dolgun maaşla bir iş bulamadıklarından büyücülüğe soyunmaya karar verirler. Sahaflar çarşısını didik didik ederek bir büyü kitabı bulurlar. Sevinçle ilk büyülerinin denemeye başlarlar. İlk yaptıkları büyüler gayet zararsız sıradan şeylerdir. Bu sırada kabiliyetsiz Fargus şaklabanlıklar yaparak büyü yapmakta olan Nikki'nin aklını karıştırır. Nikki de şaşırıp yapmaması gereken bir büyüyü yanlışlıkla yapar. Büyü sonuncunda ortaya bir dudağı yerde bir dudağı gökte, kocaman, çirkin ve en önemlisi de AÇ ! bir yaratık ortaya çıkar. Yaratık "önce hüplettim, sonra gümlettim" diyerek koca şehri bir çırpıda yutuverir. Hevesleri kursaklarında kalan iki acemi büyücü hemen büyü kitabına bakarlar. Kitapda şehri kurtarmak için Fırtınalar tapınağındaki dilek makinesine ihtiyaç olunduğu yazmaktadır. Ama buraya giden yol çoook uzun ve çoook tehlikelidir. Kahramanlarımızı 18 değişik bölüm boyunca her türlü çap ve ebatta canavarlar ve bin türlü değişik engel beklemektedir. Bölüm başlarında iki karakterden herhangi birini seçmek elinizde. Nikki'nin özelliği çok yükseğe zıplayabilmesi, Fargus'un ki ise çok seri şekilde tekmeler atabilerek rakiplerini alt etmesi. Ben genelde Nikki ile oynadım ve ona alıştım ama siz ikisinden herhangi birini kafanıza göre seçebilirsiniz. Oyun boyunca toplayacağınız değişik objeler mevcut. Bunlardan en çok toplamanız gereken değişik renklerde olan altın paralar. Yeşil renkte olanların değeri 1, kırmızı olanların değeri 5 ve pembe olan paraların değeri ise 25'dir. Bu paralardan toplam 200 tane toplayabilirseniz bir **ANKH** yani ekstra bir hak kazanırsınız. Enerjinizi ekranın sol üst tarafındaki kalpler temsil ediyor. Bunları doldurmak için kalp şeklindeki objeleri toplamalısınız. Bu objeler dışında birde oyun içinde kullanacağınız değişik aletler var. Mesela üzerine binip yuvarlayarak ilerleyebileceğiniz kayalar, içine binip ateşleyebileceğiniz toplar, üzerlerinden daha yükseğe zıplayabileceğiniz tramponlar vs. İşte tüm bunlar oyuna ayrı bir hava katıyor. Birde bazı bölümlerde değişik hayvanlara dönüşebiliyorsunuz. Örneğin bölümüne göre kurbağa {öpüldüğünde prens olmayan türden}, ejderha{alev saçabilen}, kaplumbağa{evi sırtında olanlardan} ve gergedan{tek boynuzlu} olabiliyorsunuz. Oyundaki düşmanlarınızı bertaraf etmek için üzerlerine zıplamalı veya sağda solda bulabileceğiniz değişik silahları kullanmalısınız. Bölüm sonlarında verilen şifre yardımı ile daha sonra oyuna o bölümden başlıyabilirsiniz. Evet oyun için yazılabilecek herşeyi yazdım sanırım. Son olarak oyun yazımın başında da söylediğim gibi gerçekten çok güzel. Eğer sıkılmadan zevkle oynayacak bir oyun arıyorsanız bu tam size göre. İyi eğlenceler.

KING OF FIGHTERS 95

Bilinmeyen bir zamanda Japonya' da bir yerler :

Kitaro Gitaro: Abi! Segakanki firması bize yeni bir dövüş oyunu göndermiş açıklamamız için bak !

Toshiba San: Hani ver bakim! Hım dövüş oyunu galiba bu. Bir bakalım bakalım. Mitsuhimikawasaki şu bizim Saturn'ü getir bakim.

Mitsuhimikawasaki: Ok tamam abe getiriyorum!

Kitaro Gitaro: Bu oyunun grafikleri ne bilim sanki biraz vasat gibi!

Toshiba San: Olabilir Kitaro ama yüce Buda hep görmeden önce karar verme der. Dur bir oynayalım oyunu.

Mitsuhimikawasaki: Ya bu oyun harbiden eskiden atari salonlarında olan oyunlara benziyo. Babamdan haftalık olarak aldığım yenleri orda yerdim hep ehehe !

Toshiba San: Buda derki: bilge insan her yenini doğru harcar.

Kitaro Gitaro: Abe oyun diyordum çıktı bak hadi oynayalım.

Mitsuhimikawasaki: Ya durun bakayim bayağı bi karakter var bu oyunda yav. Bir sayım bakim 1-2-3.....24 vay be tam 24 karakter süper bu oyun yav.

Toshiba San: Hım acele etmeyin oyunu da bir oynayalım önce.

Kitaro Gitaro: Ya Toshiba San usta buda mı Buda'nın lafı yoksa sen budala mısın?

Toshiba San: Gitaro, almıyayim ayağımın altına uslu dur. Buda her zaman büyüklerinize saygı gösterin der.

Mitsuhimikawasaki: Ya millet oyun diyordum oynasak artık he ?

1 saat sonra .....

Toshiba San: Ya ne diyeyim arkadaşlar oyun pek beklediğim gibi çıkmadı aslında ben daha iyi bir şey sanmıştım.

Mitsuhimikawasaki: Ben de sesleri pek sevmedim. Mesela bir ninja nın çıkarması gereken "hua huyt !" gibi sesler bile konmamış oyuna.

Kitaro Gitaro: 24 değişik adam var ama harektleri pek çeşitli değil.

Toshiba San: İsterseniz birde büyük usta Çekirge'ye tanışalım.

Kahramanlarımız Çekirge Ustanın evine gelirler.

Kitaro Gitaro: Çekirge usta olay böyleyken böyle sen ne diyorsun.

Mitsuhimikawasaki: Evet usta sen ne düşünüyorsun bu hususta ?

Çekirge: Ben genç bir çekirge iken olsa bu oyun iyi sayılabilirdi. Ama şimdi ı-ıh.

Toshiba San: Ama ustam bilgem tam 24 değişik karakter var oyunda boru mu bu ?

Çekirge: Mühim olan 24 değişik karakter olmak değil, ejderhanın nefesini ensenizde hissedip, pirinç tarlasında çıplak ayakla yürüyerek, kankan dansı yapmaktır.

Kitaro Gitaro: Höööö !

Mitsuhimikawasaki: Hınk ?

Toshiba San: Hmm!Oldu ustam rahatsız ettik.

Kitaro Gitaro: Arkadaşlar Çekirge usta çok büyük bir laf etti yine ama biz anlamadık. En iyisi oyunu biz kendi çabalarımızla oynayalım. Ama yine de ben okuyucuya yalan söyleyemem, bu oyunu dövüş hastaları alırsa alsın, diğerleri yanına bile yaklaşmasın.

SEGA CHEATS

TOMB RAIDER

Hayatımın kadını, ay pardon oyunu. Çok severim bu Lara Croft'u, ay pardon Tomb Raider'ı. İkincisi gelecekmiş, eli kulağındaymış, merakla bekliyorum. Bu arada hala bitiremeyenler veya Lara Croft hanfendiyle hala tanışmamış olanlar için cheatlerini yayınlayayım dedim:

Level Geçme: Oyuna normal olarak başlayın. Inventory'inizden Pasaportun seçin ve son sayfasına gidin. Z,Y,Z,Y,X,X,X, ve sonra start tuşuna sırasıyla basın. Bir ses duyacaksınız.Exit Game'i seçin. Ama meraklanmayın, exit olan game değil level olacak.

Bütün Silahlar ve sınırsız cephane: Inventory ekranında X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start'a basın sırasıyla. Bir ses daha duyacaksınız. Şİmdi **Skip Level**' a basıp oyuna tekrar başlayın. Ama bütün silahlar ve sınırsız cephane ile birlikte...

Ha bi de unutmayın, Lara Croft yengeniz olur, yamuk olmasın...

COMMAND&CONQUER

Dediklerimi yapın, gerisi kolay! Sırasıyla ve üşenmeden A, B, C, Sol, Aşağı, Sağ, Yuları, Sol, Aşağı (valla dalga geçmiyorum), Sağ, Yukarı tuşlarına bastıktan sonra çok tehlikeli bir Nucleer Silah için A'ya, Ion Cannon için B'ye, Bombing Strike için de C'ye basın. Herhalde değmiştir çektiğiniz eziyete. Ayrıca:

Oyun sırasında Sağ, Sol, A, B, C, Z, Y, X, Sağ, Sol, tuşları size 5000$ kazandıracaktır.

Oyunu durdurup Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, A, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, A tuşlarına basıp tekrar oyunu başlatırsanız haritanın hepsini görebilirsiniz.

Power plant ve barracks'ı kurduktan sonra Y, A, B, B, A, Aşağı, A, B, B, A, Aşağı, Yukarı tuşlarına basın. Bakın bakalım hangi binaları yapabiliyorsunuz.

TOP10

1- Lost World
2- Sega Touring Car
3- World Wide Soccer
4- Duke Nukem
5- The Holly Ark
6- Sky Target
7- Dark Saviour
8- Scorcher
9- MegamanX3
10- Fighters Megamix

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Kasım 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir. Bilgi içi telefon: 0212 659 26 73

YOLUN sonu

KUSMUK

80 sayfa oldunuz diye bir yerleriniz havalanmasın hemen. Sanki 64 sayfanın altından kalkabiliyormuşsunuz gibi bir de 80 sayfa yaptınız dergiyi. Getir getir, sırıtmadan getir. Açayım şu sayfaları yavaş yavaş. Jedi Knight: Sayfa altı mavra yerindeki resim, isim ve yazı yanlışlıkları gözden kaçıyor sanıyorsunuz ha. Rahn'a esas çocuk muamelesi yapmak ha. Yun'unda resmini bulamadık boş yeri doldurduk numarası ha. Yok, yok. Siz adam olmayacaksınız. NHL 98: Internet'den bulduğunuz logoyla sayfa doldurmaca. Yazıklar olsun. Star Trek: Photoshop öğreniyoruz kitabını okumaya başladık tribimi bu sayfa. O kitabı çok zaman önce okumanız gerekiyordu be güzellerim. Lands Of Lore: İğrenç sayfa. Kötü arka plan rengi, kötü büyük resim, kötü herşey. Hemen geçiyorum daha fazla bakamıcam. Hexen 2: Ne diim, güzel olmuş, ters anınıza denk geldi herhalde. Dark Reign: 3. sayfadaki salak yerleşimi görmeseydim, fena diil dicektim, ama şimdi kesinlikle demiyorum. Beasts&Bumkins: Siz nasıl sayfasını yaptığınız oyunun ismini yanlış yazarsınız ya, hiç mi utanma, arlanma yok, nasıl çıkıyorsunuz bu okuyucunun karşısına. Reziller, yıkılın karşımdan. Daha derginin yarısına gelmedik, çileden çıkardınız beni. Diğerlerini hızlı hızlı geçeyin de daha fazla sinirlenmeyeyim. Shadow Warrior: Kötü arka plan rengi, kötü logo, kötü sayfa. Constructor: Yaptığınız logoya ben kusayım emi. Hem fontla yazıyorsunuz hemde pixeller gözüküyor. Cehalet hat safhada. Shadow of Empire: Sizi Allah'a havale ediyorum başka hiçbirşey de demiyorum. Siz bunca senedir bu işi daha öğrenemediyseniz yazıklar olsun size. Bir de Türkiye'nin 1 numarası diye yazıyorsunuz utanmadan kapağa. Al şu dergiyi elimden yoksa kafanda parçalayacağım. Daha fazla bakamıcam, gerisi de kimbilir ne yanlışlıklarla ne hatalarla doludur. Tansiyonum daha fazla çıkmadan çekilin karşımdan. Gelecek aya daha dikkatli olup, doğru dürüst bir şeyler yapıp karşıma çıkın yoksa alayınızı sıradan geçirecem valla. Ortada ne GameShow kalacak ne de başka bir şey. Sizi toposlar sizi...

☒Y.S.Y.

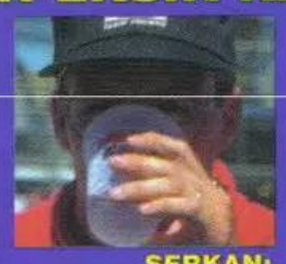
UZUN ZAMANDIR GÖZLERİMİZ YOLLARDA...

1) *Timur Amerika'dan gelecek bir gün diye bekliyoruz. Ama adam olamadan mı gelecek acaba diye de korkarız bazı bazı...*
2) *Serkan'ın beyninin biraz olsun faaliyete geçmesini sabırla bekliyoruz (son ölçümlere göre şu anda %10). Gerçi, biz kurtulduk artık. Allah yanındakilere sabırlar versin.*
3) *Zebani'nin dergiye gelirken, yiyecek bişeyler, hadi o olmadı kola, hadi o da olmadı bir şişe şaşal (cattle aldık da) getireceği günü ümitsizlikle bekliyoruz.*
4) *Mert'in sağduyusuna güvenipte işini zamanında teslim edeceği günleri, belki bu sefer diye bekleriz.*
5) *Hiç bir sorun çıkmadan, belasız bir ay geçirmeyi, yayın hayatımıza başladığımızdan beri bekliyoruz.*
6) *GameShow bir gün ayın birinde çıkacak, 100.000 satacak, diye Godot'nunkine taş çıkarırcasına bekleyişimiz devam edecek ömrümüz yettiğince...*

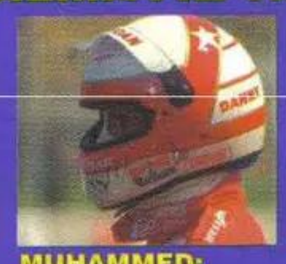
KADI KIZINDAN EKSİK KALMAYIZ HİÇ...

MEG: Ruh halindeki ani değişimlere ayak uydurabildiğiniz sürece sorun yok. Dergi çıkma zamanı bulaşmayız ona.

ENGİN ABLA: Ayın belli günlerinde çok aksi ve sinirli olur. Nedendir bilinmez. Onun dışındaki tek kusuru biraz delidolu oluşu.



SERKAN: Kusur aramak için öne sağlam bir yerler bulmak lazım insanda. "İnsanda" dedim di mi? Tabi, tabi haklısınız...



MUHAMMED: Benden duymuş olmayın çok dedikoducudur. Bir araya geldiğimizde acaip kaynatırız. Ama olsun iyi çocuktur.

OZGUR: İşe geç gelmelerinde kendi rekorlarını sü4rekli egale etmesi dışında gayet mulayim bir tipdir.

MERT: Herbişeylere "yaparım ederim" çektikten sonra ortadan kaybolmasını saymazsak genelde geçinilebilir ve uyumludur.

TİMUR: Allah'da onu şahsiyetsiz yaratmış işte. N'apalım. Pek kusur sayılmaz aslında. Ama biz Amerika dönüşü ümitliyiz...

ŞAHİN: Buluşmalara 2 saat geç gelip, "abi bi uyudum, bi uyudum, sormayın" demesi onun için çok büyük eksi puan.

ZEBANİ: İnkar etmek, agresif davranmak, umursamazlık, tembellik.., Soracağınızı bilseydim bi liste yapardım.

HÜSEYİN: Bu ilk ayı, Onun için pek üzerine gitmeyeyim. Zaten pek eleştri kaldıramaz, kızar hemen...

Çok renklidir gece hayatımız...

1- Saat 21:00'de Tayfun gelir. "Warcraft 2 oynayalım, beni bi güzel yenin" diye ilk baskılara başlar.
2- Saat 22:00-24:00 arası Rauf'la Nesime gelir. Bissürü güldürürler bizi. Çok eğleniriz onlar gelince.
3- Saat 24:00'den sonra Komiser Cavit Abimiz gelir. Quake oynarız Network altında. Sonuncu olur genelde, sonra gaza gelip, belindeki silahı çekecek diye tırsarız.
4- Tayfun'un ısrarları dayanılmaz olduğu zaman (Saat:3:00 gibi) başlarız Warcraft 2'ye. Yeneriz onu bi güzel. Sona gider evine yenilen pehlivanla aynı duyguları paylaşarak.
5- Saat 06:00 gibi kurada çıkan şansız kişi gider sıcak poğaça alır, yeriz akşam yemeği niyetine...

TOP 10 TÜRKİYE

1) NBA LIVE 98
2) MONKEY ISLAND 3
3) JEDI KNIGHT
4) DARK REIGN
5) NUCLEAR STRIKE
6) NHL 98
7) DARK EARTH
8) BROKEN SWORD 2
9) NFS 2 SE
10) RESIDENT EVIL

TOP 10 U.S.A.

1) TIMURUM, WEB SITE
2) OLAYINA GİRMİŞSİN.
3) ELLERİNE SAĞLİK.
4) ÇOK GÜZEL OLMUŞ.
5) İNŞALLAH DEVAM EDERSİN
6) İLGİLENMEYE.
7) BİZ Mİ? NASIL OLALIM İŞTE!
8) HEP AYNI.
9) MERT Mİ?
10) EVET EVET. YARAMAZ ADAM.

IN

- Network altında oyun oynamak kesinlikle ve acaip in. Dergi Network'e rağmen çıkabiliyor ise anlayın ki biz çok iradeli insanlarız.
- Sabah 04:00 gibi toplantı yapıp, dergi ile ilgili kararlar vermek.
- Geceleri sıcak kahve ve çay içmek(Allah razı olsun cattle'dan da onu alandan da)
- Electronic Arts'dan tanıtmamız için gelen orjinal oyunlarla oyun açıklaması yazmak. Electronic Arts'ı takdir etmek.
- Kapaktaki geri sayımın sonunu merak edip, bilenleri sıkıştırmak.

OUT

- IRC: Network çıktı IRC pabucu dama atıldı.
- Düzenli hayat, düzenli uyku ve yemek saatleri.
- İzmir'e bir daha ne zaman gidiyoruz muhabbeti yapmak.
- 80 sayfa olduk yeni köşe açalım ama ne köşesi olsun diye tartışmak.
- Sayım günü ne yapıyoruz abi muhabbeti yapmak(sonunda bi şey çıkmıcak da ondan)
- Bir deli kuyuya taş atmış, bin akıllı çıkaramamış misali, son maddeye her ay moda ile ilgili komik bişeyler yazıcaz diye kasmak.

Walt Disney bilgisayar oyunları esas şimdi Türkiye'de!

Disney INTERACTIVE

Dünyada yirmiden fazla ülkede

satış rekorları kıran,

hem eğlendirici, hem eğitici

Walt Disney bilgisayar oyunları

artık Türkiye'de.

Imaj Interactive'e siparişlerinizi verin.

Walt Disney bilgisayar oyunlarını

güvenle satın.

lütfen bizi aray
z de Walt Disn
ailesine katılın

İŞTE İLK 14 OYUN:

- THE LION KING ANIMATED STORYBOOK
- TOY STORY ANIMATED STOYBOOK
- POCAHONTAS ANIMATED STORYBOOK
- ALADDIN ACTIVITY CENTER
- LION KING ACTIVITY CENTER
- TIMON & PUMBA GAME BREAK
- HUNCHBACK GAME BREAK FINISHED
- TOY STORY VIDEO GAME ACTION PC
- DONALD COLD SHADOW
- THE LION KING PRINT STUDIO
- MICKEY & CREW PRINT STUDIO
- THE LION KING SCREEN SCENES
- MICKEY & CREW SCREEN SCENES
- TOY STORY SCREEN SCENES

DISNEY INTERACTIVE
TÜRKİYE GENEL DISTRIBUTORU

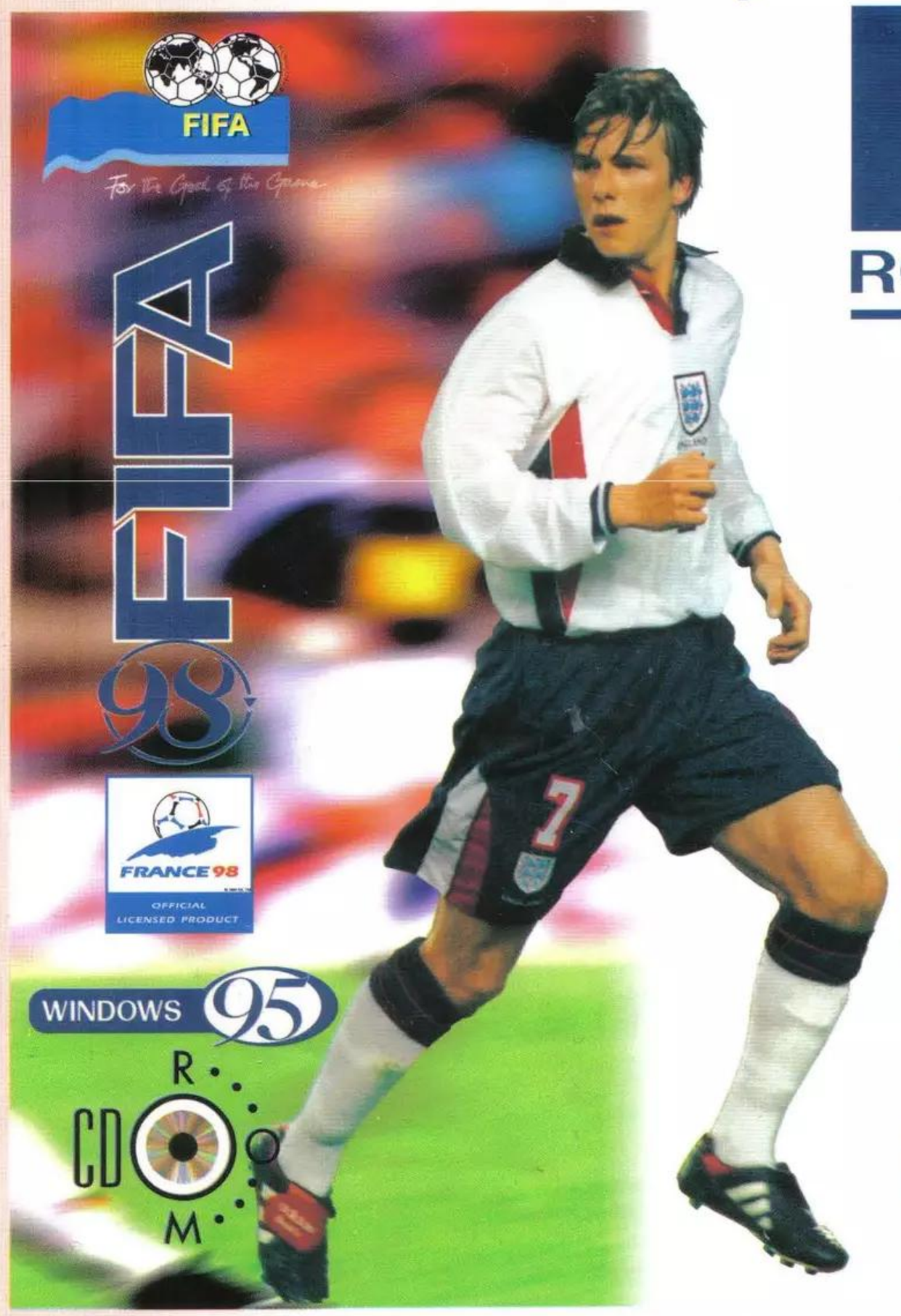
imaj INTERACTIVE

Büyükdere Caddesi 57/3 Maslak-Istanbul
Tel: (0212) 286 15 20 (5 hat)

Imaj Interactive, PC CDROM oyunları üreticisi Walt Disney'in Türkiye'deki tek ve yasal dağıtıcısıdır.

ELECTRONIC ARTS®

Mükemmel bir oyun istiyorsanız..



FIFA
ROAD TO WORLD CUP 98

- Çok hızlı ve gerçeğe yakın hareketler..
- 172 ülke arasından kendi ülke ve takımını seçip Fransa'98 kupasında yer alma imkânı..
- 16 adet gerçeğine çok yakın futbol stadyumu ve tüm modlarda 20 oyuncuya kadar seçme imkânı..

Yakında tüm formatlarda sizleri bekliyor.
(Satürn, Mega Drive, Play Station, PC...)

EA SPORTS
If it's in the game, it's in the game.™

..daha fazlasını istiyorsaniz...

NBA LIVE'98
Sega Saturn, Sony Playstation, PC-CD

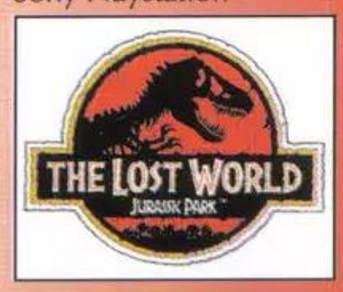
CROC : LEGEND OF THE GOBBOS
Sega Saturn, Sony Playstation, PC-CD

NUCLEAR STRIKE
Sony Playstation, PC-CD

TEST DRIVE 4
Machintosh, Sony Playstation, PC-CD

WING COMMANDER PROPHECY
PC-CD

JURASSIC PARK
Sony Playstation



T ü m y e t k i l i b a y i l e r d e . .

ARAL İTHALAT LTD.®

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: http://www.aral.com.tr
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1:aral@aral.com.tr E-Mail 2:sega@aral.com.tr

OYUN YAZILIM HAKLARI ©1997 ELECTRONIC ARTS'A AİTTİR. EA SPORTS, EA SPORTS LOGOSU, "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" VE ELECTRONIC ARTS, ELECTRONIC ARTS'IN AMERİKA VE DİĞER ÜLKELER DAHİLİNDEKİ TİCARİ MARKALARI YA DA RESMİ TİCARİ MARKALARIDIR.. FİFA DÜNYA KUPASI FRANSA'98'İN RESMİ LİSANS ÜRÜNÜDÜR VE BÜTÜN HAKLARI SAKLIDIR.